DVD ROM
Dupla DVD

Teljes játék
Imperial Glory

Teszt 50. oldal
The Orange Box

PC Guru

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

2007/12

Teszt 28. oldal

Mass Effect

PC-re is érkezik a BioWare zseniális új RPG-je!

Settlers 6

Ismét remek formában a telepesek!
60. oldal

EndWar

Tom Clancy szerint a világ(háború)
22. oldal

Extra 34. oldal

50 dolog, amit eddig nem tudtál...

Titkok és érdekességek a közeljövő nagy játékairól

Teszt 46. oldal

Hellgate London

Végre megérkezett a Diablo alkotóinak új játéka!

Enemy Territory Quake Wars

68. oldal

BDF
Beiersdorf
TAPASZTALJA MEG AZ ULTRA GLIDE HATÁST!
ULTRA GLIDE TECHNOLOGY
HIDRATÁLÓ BOROTVAGÉL
• Az Ultra Glide Technológia könnyed siklást eredményez borotvájának.
• Tökéletes védelmet nyújt arcbőrének.
• Egyszerű és hatékony borotválkozást biztosít mindenkor.
www.NIVEA.hu/formen
NIVEA FOR MEN. MODERN ARCÁPOLÁS.
NIVEA FOR MEN
ŻEL DO GOLENIA
BOROTVA GÉL
ULTRA GLIDE
NAWILŻAJĄCY
HIDRATÁLÓ
FOR MEN ONLY
BENNE VAGY EGY FÉRFIAS KALANDBAN? NYERJ UTAT OMAN-BA*, ÉS VIDD EL MAGADDAL A LEGJOBB BARÁTODAT IS!
Vásárolj bármilyen NIVEA férfi terméket, majd küldd el a vonalkód utolsó 6 számjegyét sms-ben a 06 30 44 44 350-es telefonszámra vagy interneten a www.NIVEA.hu/formenonly weboldalon keresztül, és játssz nyereményeinkért!
Mindenképp őrizd meg a vásárlást igazoló blokkot, hogy nyereményed átvehesd! Az akció 2007. október 1-től november 30-ig tart. A játékban való részvétel feltételeiről és a nyereményekről további részletes információt a 06 30 44 44 350-es normál díjas telefonszámon vagy a www.NIVEA.hu/formenonly weboldalon kaphatsz. Már egy vonalkódot is értékes nyereményre válthatsz, míg a fődíjra három különböző vonalkód beküldésével pályázhatsz.
NIVEA
*A fődíjra a kisorsolt nyertes abban az esetben jogosult, ha ő és útitársa 18. életévét már betöltött férfi, mindkettejüknek van érvényes jogosítványa és útlevele, valamint legalább az egyikük rendelkezik társalgási szintű angol nyelvismerettel.
A nyeremény nem átruházható és készpénzre nem átváltható.
NIVEA

pc guru Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-20-531-2419

A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. a hipermarketek, üzemanyagtöltő állomások, és alternatív terjesztők.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 896 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139
Tel: 06-1-888-3421, 06-1-888-3422
Fax: 06-1-888-3499
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16-608 Ft
6 szám: 8-862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu
Bankkártyával előfizethető az Interticketnél
www.portal.interticket.hu Tel.: 1/266-0000 (H-P 9-20)

Nyomás: Grafika Press Nyomda
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-Rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Megújultunk! Bár gondolom ezt Ti is észrevettétek, elég, ha a címlapra pillantotok. Változott a külső és ehhez mérten a lap tartalma is. Az volt a célunk, hogy egy sokkal tartalmasabb, érdekesebb magazint kapjatok a kezetekbe. A PC Guru tábor alkalmával sokan érdeklődtetek a konzoljátékokrók felől, ezért úgy döntöttünk, hogy kísérleti jelleggel készítünk egy 16 oldalas mellékletet, amelyben a legfontosabb next-gen játékokról olvashattok. Természetesen mindezt nem a magazin többi részétől vettük el, hanem 16 oldallal megtoldottuk azt anélkül, hogy egy forinttal is többet kellene fizetnetek a lapért. Reméljük, a melléklet elnyeri a tetszéseteket! Döntésünk másik oka az volt, hogy ma már szinte az összes játék megjelenik a konzolokra és PC-re is. Gears of War, Call of Duty 4 és az Orange Box Xbox 360-on is kijön, a kérdés ma már általában az, hogy PC-n vagy konzolon jelenik meg előbb. Mostani számunk címlapsztorija a Mass Effect eddig Xbox 360-exkluzív volt, de mára kiderült, hogy gőzerővel fejlesztik a PC-s változatot is, így minden bizonnyal egy éven belül a PC-s tábor is végigjátszhatja minden idők egyik legmonumentálisabb szerepjátékát. Az X360 verziót megkaptuk, így elsőként olvashattok „tesztet" a Bioware legújabb gyöngyszeméről.

A melléklet mellett jócskán változtattunk a belbecsen is. Mindenen finomítottunk, mindenhez hozzátettünk. Reméljük minden újdonságot örömmel vesztek majd!

Sasa

Figyelem!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

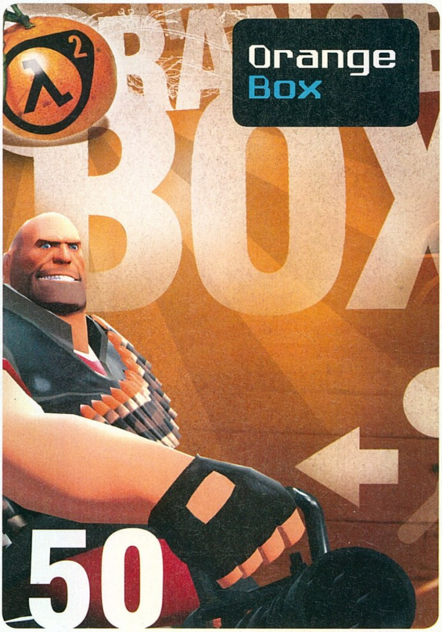
A pc guru következő száma 2007. NOVEMBER 23-án jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ, ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS MARADT A RÉGI...

50 dolog,
amit nem tudtál...

Majmok a Haze-ben, vaddisznó a Call of Duty 4-ben, Jack Thompson a GTA4-ben és új sztori a Crysisban. Fogadjunk, hogy nem tudtad!



Előzetes

012 **Saints Row 2**
012 **Crysis vs UT3**
014 **Warhammer 40K: Soulstorm**
015 **Dead Space**

017 **Lost**
A rendkívül népszerű tévésorozat megkapja a játékfeldolgozást. Rajongóknak kötelező – Bate majdnem elcsöppent az infók hallatán!

018 **Soldier of Fortune**
022 **Tom Clancy's EndWar**

028 **Mass Effect**
Az év messze legjobb szerepjátéka idén csak X360-ra jelenik meg. De jövőre...

034 **50 dolog, amit eddig nem tudtál**

Teszt

046 **Hellgate London**
Greg5-öt elküldtük Londonba, nézzen körül kicsit a metróalagutak mélyén. Megtépázottan tért vissza

050 **Orange Box**
Minden, amit csak tudni akarsz az év legjobb üzletének számító dobozról

060 **Settlers: Rise of an Empire**
068 **Enemy Territory: Quake Wars**
072 **Spider-Man: Friend or Foe**
074 **Cleopatra: Queen's Destiny**
076 **Race 07**
078 **HoMM 5: Tribes of the East**
080 **AoE 3: Asian Dynasties**

082 **Modern Mesemondók**
A 3D Brigade mesél arról, hogy ők mit is adtak hozzá a Witcherhez

084 **Sega Rally**

086 **CSI: Hard Evidence**
A helyszínelők a tévében zseniálisak, ám a játék már megint , ötödszörre is csalódást okozott...

087 **Undercover: Operation Wintersun**
088 **Blazing Angels 2: Secret Weapons of the WWII**
090 **Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer**
092 **Company of Heroes: Opposing Fronts**

Konzol

102 **Killzone 2**
103 **Ninja Gaiden 2**

104 **Halo Wars**
Vissza a gyökerekhez: a Haloból végre tényleg stratégiai játék lesz.

105 **Resident Evil 5**
106 **Halo 3**
108 **Ratchet & Clank Future**
110 **The Simpsons Game**

112 **Project Gotham Racing 4**
Százhuszonhárom autó, nyolc város, iszonyatos tempó

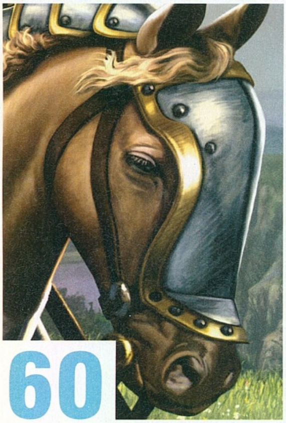
Hardver

116 **Nokia n81**
A Nokia legújabb okostelefonja sok más újítás mellett 8 GB-os tárolót kapott

118 **SMC Homeplug**

120 **Sharkoon Audics SE**
Megfizethető árkategóriás, ám kiváló minőségű hangfalszetek

122 **IDF 2007 ősz**
125 **Microsoft Sidewinder egér**
126 **Radeon 2900 Pro**

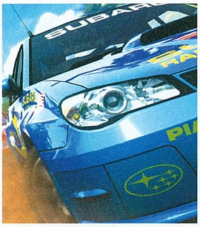


60 Settlers 6

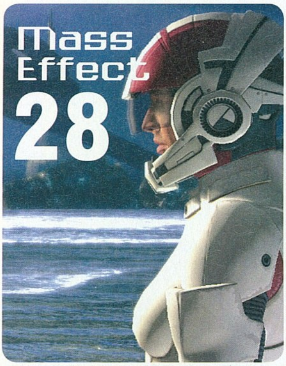
EndWar 22

Ezúttal egy egész sereget irányíthatunk Tom Clancy világában

Sega Rally 84



Egy csöppet sem hasonlít a valóságra, de ezt meg lehet bocsátani neki



129 **Teljesítményteszt**
Ebben a hónapban az Enemy Territory: Quake Wars került Joc videokártya-górcsöve alá

Rovatok

094 **Játékmentőöv**
096 **Gondolatébresztő**
098 **Nosztalguru**

132 **HAG**
Virtuális űrrepülés, mamutklónozás, hajléktalan netezők és hasonló kerge témák az új évezredből

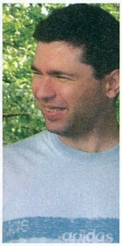
134 **Hardvermentőöv**
135 **Szoftvermentőöv**
136 **Levelezés**

138 **Külvilág**
Filmek és DVD-k, könyvek és képregények, no meg társasjáték. Következő hónapban a zene is visszatér!

Ebben a hónapban mit, miért, hol, mikor és mennyit?

Sasa
Mostanában Halo 3 az élet. Már végigvittem legalább háromszor! Tegnap belekezdtem az Orange Boxba is, és hihetetlen, hogy a Half-Life 2 három év elteltével is ekkorát üt. Szóval az elmúlt hónap játékkal telt, meg néha bulival – csak nehezen viselem amikor Bate az asztalon táncol!

Bate
Nekem kellene még napi 12 óra a mostani 24 mellé. Semmire nincs idő, pedig az ősz végén jönnek a jobbnál jobb játékok (Assassin's Creed, Mass Effect), és a napokban megint beesett vagy öt sorozat DVD-n (Heroes, House stb.). Sasa meg csodálkozik, hogy ettől az asztalra mászom...

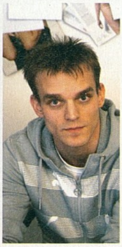


Joc
Múltkor megkért egyik barátom, hogy ugorjak fel hozzá, mivel projektort akar venni, s tesztelni kéne pár kölcsönkért modellt. (Aki ismer, az most joggal röhög...) Azonban nem jutottunk a végére, mivel túl hamar előkerült az Xboxa és inkább hajnalig DOA4-eztünk...

Gaben
A hideg téli estéken a laptopom előtt biztosan az Orange Box Portal könnyed de annál kreatívabb logikai pályáival kezdek. Azután majd jöhetnek a Team Fortress dizájndíjas őrültjei. De addig még remélem van egy-két késő nyári nap, amit az egésznapos laptervezés után biztosan nem a gép előtt fogok eltölteni..

Chris
Illidan down! Magyarul végigjátszottam a WoW Burning Crusade kiegészítőt is. Nem kevés napot magunk mögött tudva klánunk legyőzte a játék legfőbb gonosztevőjét. Csupán ennek az egy bossnak a leveréshez szükséges taktika betanulása 40 órájába került a 25 fős csapatnak!

Grath
Halo 3 vagy Mass Effect – minden este egy gyötrelem, hiszen nem lehet egyszerre nyúzni a két csodajátékot. Igaz, az előbbit már ötször végigtoltam, úgyhogy mostanában inkább a Mass Effect miatt táskásak a szemeim, ásítósak a napjaim. Viszont megérte, már 25. szintű vagyok!



RBaly
Az őszkezdő hangulatot Bateneknek köszönhetem: első közös online játékunk alkalmával az FPS-újonc cimbora példátlan lelkesedéssel csatlakozott hozzám a Covenant hordák legyűrésében. Ezt B-dúrban előadott éneke is alátámasztotta: „De jó, hogy ilyenkor élünk, és ilyenekkel játszhatunk".

Darths
Még mindig nehezen tudok szabadulni az Orange Box karmai közül, ez a zseniális csomag beszippantott – épp tegnap vittem végig másodszorra is az Episode Two-t két TF 2 parti közben. Viszont ami még nem jelent meg, de címe hallatán azonnal magam alá vizelek, az a PES 2008...

Imperial Glory

fejlesztő > *Pyro* kiadó > *Eidos* web > *www.imperialglory.com* írta · *NightBagoly*

A Pyroról nem hiszem, hogy részletesen mesélni kéne: a cég többek között a Commandos játékkal rakta le az asztalra a névjegyét, utána pedig nagy kirándulásokat tettek számtalan stílusban – az egyik ilyen kalandtúrájuk eredménye pedig az Imperial Glory lett, amelyet most a Guru mellé teljes játékként szereztünk meg nektek.

Az 1700-as évek végén, az 1800-as évek elején járunk, Európában. Az öreg kontinensen (és a játékban) hatalmas háborúk zajlanak: öt nagyhatalom gyilkolja egymást a totális uralomért (Franciaország, a Habsburgok, Poroszország, Nagy-Britannia és Oroszország), mi pedig az egyik bőrébe bújva, egy gigantikus stratégiai játékban csatlakozhatunk a vidám népi mészárláshoz. Ha valamelyikőtök már játszott a Total War sorozattal, azt hiszem, nem fogja meglepetésként érni az Imperial Glory sem: a program – be- és elismerten – ennek a nagy sikerű sorozatnak próbált meg konkurenciát állítani, és bár a trónfosztás nem feltétlenül sikerült neki, így is igen szórakoztató darab. De nézzük csak meg alaposabban, miben nyújt újat, illetve kiemelkedőt a játék?

MÉG EGY KÖRT!

A program egy teljesen 3D-s, világtérképpel operáló körökre osztott hibrid stratégiai játék, a jobbik fajtából: építkeznünk kell (három korszak áll ebben rendelkezésünkre), területeket kell elfoglalnunk, egy szó mint száz, uralkodnunk kell, ahogyan az már lenni szokott. Bár az Imperial Glory komplexitásában nem veszi fel a versenyt a Total War sorozattal, profizmusában, illetve eszközeiben megfelelően kiegészíti azt: ha a nagy csatákért rajongunk, azokra is van lehetőségünk.

Sajnos egységtípusokból nem vagyunk elengedve – a program mindösszesen négy, különböző típusú haderőt tartalmaz: flotta, gyalogság, tüzérség és lovasság. Talán ennek, talán a történet hiányának köszönhető, de az Imperial Glory jobban hasonlít egy táblás stratégiai játékhoz, mintsem a már említett Total Warhoz. Az is ezt az érzetet erősíti, hogy a csataképernyő teljesen real-time, nincs rá lehetőség, hogy megállítsuk az eseményeket, és fifikázva-taktikázva parancsokat osztogassunk osztagaink számára. Ugyan a készítők igen okosan az első javításba (amelyet mellékeltünk nektek) beleültettek egy sebességcsökkentő, illetve gyorsító funkciót, azért ez mégsem ugyan olyan, mintha tiszta fejjel átgondolhatnánk a döntéseinket. Természetesen ezt előnyként is fel lehet fogni, ám, kombinálva azzal, hogy az összes csatát magunknak kell megvívni – az automata harcok szinte soha nem érik meg, igencsak furán számol a program – sajnos hosszú távon inkább frusztráló lehet...

HA KARDDAL NEM MEGY, PRÓBÁLD SZÉP SZÓVAL

Természetesen lehetőségeink nem csak a háborúban merülnek ki: diplomáciát is alkalmazhatunk, amelyre nehezebb fokozatokon igencsak

Anglia a középkorban még ilyen szegényesen volt csak berendezve...

szükségünk lesz. Békéket köthetünk, területeket vásárolhatunk – hozzáteszem igen borsos áron – hadat üzenhetünk, szóval rengeteg lehetőség áll a rendelkezésünkre, amelyet megkoronáz a tény, hogy a mesterséges intelligencia igen okosan bánik ezekkel a lehetőségekkel: nehéz olyan üzletet kötni, amelyből csak mi jönnénk ki jól, kénytelenek vagyunk minden lépést megfontolni, hiszen a siker árát esetünkben meg kell fizetnünk.

A politika sem olyan egyszerű, mint a leg-több, hasonszőrű játékban: egy békekötés után ember legyen a talpán, aki túl hamar dönt újra a háborúskodás mellett, a program ugyan is nagyon korrekt módon, már-már hidegvérrel bünteti az efféle manővereket. Szót érdemel még az igen érdekes „feladat" rendszer, melynek neve igazából igen csak becsapósnak tűnhet: a program időnként felajánlja a lehetőséget, hogy megtegyünk számára egy küldetést. Ez még egyszerűnek is hangzik talán: hiszen kiszabja nekünk a gép, hogy mire van szükségünk ahhoz, hogy teljesítsük a kérést, amely után majd jutalom üti a markunkat. Ezek a feladatok igen sokrétűek lehetnek: építsünk ki egy kereskedelmi útvonalat egy néppel, legyen legalább öt osztagnyi gyalogosunk, vagy éppenséggel legalább ennyi hadigályánk. Ez idáig ismerős lehet, az izgalom csak ez után következik: a feladatot ugyan is minden konkurencia is megkapja magának, ergó megtörténhet, hogy mire elérjük a kitűzött célokat, addigra már ellenségünk fürdik a jutalomban (mint amikor a Civilization szériában a bantuk előbb húzzák fel a Piramist, mint mi), és próbálja meg kiokoskodni, hogyan maradhatna talpon a gazdasági offenzíva után – ugyanis a feltételek apróbb részletei (például a kért osztagok) egyszerűen felszívódnak, miután megkaptuk jutalmunkat.

Innen talán már kitűnik, hogy az Imperial Glory igazi ízét az adja, hogy szemben hasonszőrű társaival minden jelentősebb lépést akár az egész végeredményt befolyásoló döntések árán tehetjük meg. Nincs tuti recept, nincs megoldás, amellyel egyszerűen nagy hatalomra tehetünk szert: néha, amikor már úgy érezzük, hogy megtaláltuk a tökéletes módot a világuralomra, jön egy ellenfél, és alaposan felkavarja az állóvizet. Grafikailag nem kell sokra számítani – két évvel ezelőtti megjelenésekor is ez volt az egyetlen komoly pont, amire harapott a szaksajtó. A kissé alacsony poligontartalmú egységek, az időnként igen csak furának ható megoldások (mint például a papírmasé lombkoronák) nem számítanak lenyűgözőnek, cserébe viszont szerényebb gépeken is remek sebességgel vethetjük bele magunkat a csatákba. Így az ünnepek előtt jól jöhet még egy kis gondolkodós, igazi stratégiai játék, azok pedig, akik szeretik a stílust, több hónapra leragadhatnak mellette.

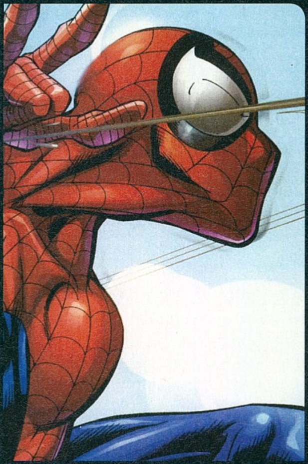
A tengeri ütközetek a játék leglátványosabb részét jelentik

Minimum gépigény

Pentium 3 1 GHz processzor, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

DVD tartalom

EGYRE TÖBB ÉRDEKESSÉGGEL VÁR RÁTOK A PCG LIVE!



Fantasy Wars

A Fantasy Wars egy körökre osztott stratégiai játék, melyben hexagonális pályán kell úgy taktikázni, hogy a végén a mi egységeink közül maradjon csak talpon valaki - valahogy úgy, mint anno a remek Panzer General-szériában. Igaz, itt tankok és lövegek helyett orkok és varázslók állnak rendelkezésre, tehát ahogy az a címből is kitűnik, fantasy környezetre kell számítani. A demóban két küldetés található. Egy orkok-, egy pedig emberek számára.

A Fantasy Wars körökre osztott stratégiai játék, melynek irányításához leginkább az egeret fogjátok használni.

Clive Barker's Jericho

A Codemaster gondozásában kerül mostanság a boltok polcaira ez a kizárólag felnőtteknek szóló igen véres akciójáték, melynek történetét és képi világát annak a Clive Barkernek köszönhetjük, aki a Hellraiser című könyveket is megalkotta – melyekből később aztán remek horrorfilm is készült. A DVD-re felkerült demóban megismerkedhetünk a vérfagyasztó hangulatú játékkal, miközben csapatunkkal jobblétre szenderítünk pár középkori öltözetben rohangáló zombit.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Szóköz – Karakterváltás / tárgyak használata
V – Közelharci támadás
Z – Nagyítás
E/Q – Elsődleges-/másodlagos képességek használata
1, 2, 3 – Asztrálképességek
C – Guggolás

Spider-Man: Friend or Foe

Az Activision legújabb Pókemberes mókája kifejezetten a fiatalabb korosztálynak készült, a filmeket alapul véve. Kétfős, platform akcióorgia, ahol nincs más dolgunk, mint a szembejövő mindenféle ellenfél eliminálása. Szokásos bossharcok, pontalapú tápolás, cserélhető karakterek, oldalunkra állítható szupergonoszok, a Marvel Univerzum színejava – de nem csak kicsiknek, Pókember rajongóknak is.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Szóköz – Ugrás
4 – Támadás
6 – Speciális támadás
TAB – Rúgás
Q / A – Képességek közti váltás

Shareware

Ebben a hónapban egy remek kalandjátékot emelnénk ki, hisz ez mindenképpen megérdemli a figyelmet. Ez pedig az **Interpol**, mely a megfigyelőképességünket teszi próbára. Ebben egy elvetemült gonosz bűnöző nyomában haladva kell megoldani a program által elénk tett rejtélyeket. A grafika kellemes, szerencsére nem vitték túlzásba a különféle zavaró látványeffektek használatát, így a hangulatra nem lehet panaszunk. A zenei alapanyag is növelni tudja a remek hangulatot, hisz kellően nyugtató dallamokat sikerült megalkotniuk, felvenniük a készítőknek. A különböző pályákon előre haladva egyre nehezebb lesz a dolgunk, de a különféle feladatok zöme csak az adott helyszínen előírt tárgyak megtalálásában merül ki, tehát még a kezdők is el tudnak vele boldogulni.

Új elemmel bővült az értékelő box

Új elemmel bővült a tesztjeink értékelő soboza, és a kis grafikon azt próbálja számotokra érzékeltetni, hogy a tesztelőink szerint a program elejétől a végéig miképp változik a játékélmény. Nő. Csökken. Ugrabugrál. Monoton. Ha ez így még nem lenne világos, alul kis magyarázat is segíti a megértést, a színes elemekkel pedig igyekszünk utalni az esetleges fordulópontokra.

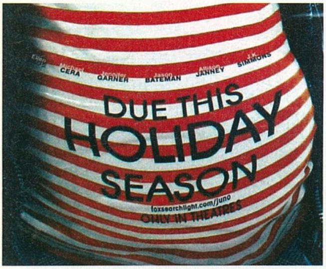
Ide kerül egy kis magyarázat a grafikont illetően, megmagyarázva, miért a skálán látható értékek kaptak helyet a grafikonban.

PCG live!

Igyekeztünk kitenni magunkért e havi számunk készítésekor és minél több játékról készíteni nektek videó-felvételt. Így hát a szokásosnál pár darabhoz képest jóval több PCG Live! teszttel találkozhattok lemezünkön, melyek közt többek közt van egy World in Conflict és egy Stranglehold ismertető is. Ezen kívül folytatjuk Külvilág rovatunkat is, ami mellett helyet kapott egy rövid élménybeszámoló is a nemrég megjelent Halo 3-ról, no és az egész Halo jelenségről.

Mozi

Ebben a hónapban is sok remek filmet (meg néhány Chris által gyűjtött horror-szemetet) ismerhettek meg a DVD-re gyűjtött bemutatókból, a mi kedvencünk a mostani felhozatalból mindenképpen a Juno című keser-

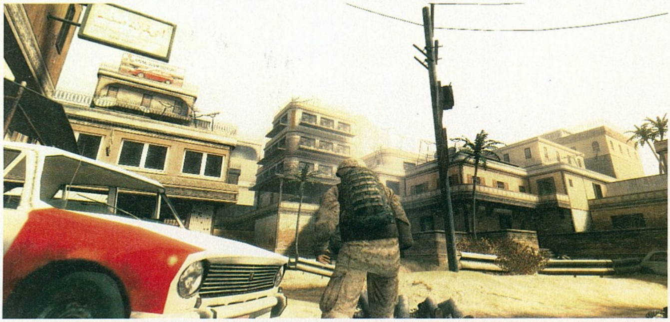


édes komédia. Ez egy Juno nevű középiskolás lányról szól, aki terhes lesz, és ez persze sok nehézséget okoz az életében...

Killing Spree

Insurgency

Szerencsére már kezdenek elmúlni azok az idők, mikor a modok nagy része egy az egyben a Counter-Strike játékmenetét helyezte át más és más játékok alá. A képeket elnézve nehéz elképzelni, de az Insurgency még véletlenül sem hasonlít rá, legfeljebb grafikájában. A játék az iraki konfliktust dolgozza fel, a két szembenálló fél csak alig különbözik a megszokott kommandós- terrorista felállástól. A mod leginkább a városi harcra koncentrál, de természetesen szép számmal találhatóak hatalmas nyílt területek is benne. Az átlagpályák mérete nagyobb a megszokottnál, ráadásul nemcsak az utcákon harcolhatunk, hanem épületek belsejében is, ami tovább növeli a játékteret. A mod kifejezetten törekszik a realitásra, amely gyakran már az élvezhetőség rovására is megy, ezért csak hardcore játékosoknak ajánljuk.



DVD TARTALOM

Játékdemók: Fantasy Wars / Galactic Assault / Clive Barker's Jericho / Sega Rally / Spider-Man: Friend or Foe

Shareware játékok: Deep Quest / Fairy Place / Interpol / Mahjong World / NBC Poker / Nuclear Ball / Pet Salon / Rain Forest / Star Defender 4 / Starcrossed

Játékelőzetesek: Age of Conan / Assassin's Creed / Beowulf / Juiced 2 / Project Origin / Söldner-X / Supreme Commander: Forged Alliance / Tabula Rasa (2db)

Javítások: Civilization 4: Beyond the Sword v3.13 / Loki v1.06 / Medal of Honor Airborne v1.1

Mozi előzetesek: Bee Movie / Juno / Pathology / Saw IV / Wall-E

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Grand Theft Auto / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: HoMM 5: Tribes of the East / Last Chaos (2db) / Need for Speed ProStreet (2db) / Prototype (2db) / STALKER: Clear Sky / Tabula Rasa / The Witcher (2db) / Company of Heroes: Opposing Fronts (4db) / Enemy Territory: Quake Wars (10db) / Sega Rally (3db) / The Settlers: Rise of an Empire (12db) / World in Conflict (4db)

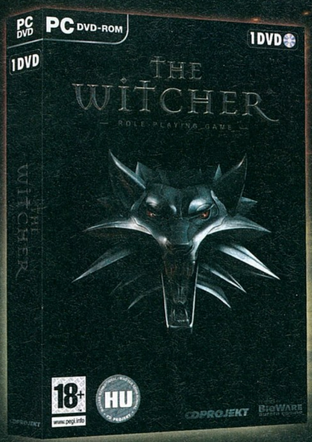
Turkáló: DivX 6.7 / K-Lite Codec Pack 3.4.5 / MediaCoder 0.6.0.3798 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.2 / VirtualDub 1.7.5 és VirtualDub 1.7.5 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite (WinXP és Vista) / BitDefender 10 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free 3.5 / CDRWin 4.0 f-a / AMD - Ati Catalyst 7.9 - WinXP / nVidia Forceware 163.71 - WinXP / DX9.0c - 2007 Augusztusi frissítés / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.02a / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.5.1 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal 6.5 / BlueTool 1.0.0.5 / ACDSee 10 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.35 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP és LanTalk.NET / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.81 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8.1 / Everest / Fraps 2.9.2 / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / VirtualBox 1.0.5 / WinRAR 3.71 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

A JÁTÉK, AHOL NINCS JÓ ÉS ROSSZ...
...CSAK DÖNTÉSEK ÉS KÖVETKEZMÉNYEK.

Irányítsd Geraltot, a legendás szörnyvadászt, aki akarata ellenére keveredik bele a világért küzdő erők intrikáiba. Döntéseid súlyát saját bőrödön tapasztalhatod meg ebben a hihetetlen mesében, amely rabul ejt.

- A gondosan megtervezett, többszálú történet több mint 90 órányi játékidőt biztosít!
- A nemlineáris történetnek köszönhetően döntéseid befolyásolják az események alakulását és a történetnek három különböző befejezése is lehet.
- A fordulatos és szellemes párbeszédeket, valamint szereplőket a híres lengyel író, Andrzej Sapowski fantasy művei ihlették.
- Az akcióorientált, valósidejű harcrendszert a közelharc mestereinek segítségével fejlesztették ki.
- Csodálatos grafika valóságos időjárási effektekkel és váltakozó napszakokkal, a CD Projekt RED saját fejlesztésű renderelő motorjának köszönhetően.
- Alakítsd a saját stílusodhoz a hőst, melyhez 6 féle harci stílusból és 250 képességből válogathatsz. Ugorj el vagy kerüld ki az ellenfeleket, használd a Witcher varázslatait, készítsd el saját főzeteid és módosítsd kedvedre fegyvereid és eszközeid.

Ne tétovázz - merülj el te is a Witcher hatalmas, kalanddal, ármánykodással és kegyetlen csatározásokkal teli világában!



Szinkronizált, magyar nyelvű változat!

A munkálatokban több mint 50 neves magyar szinkronszínész vett részt!

Ajándék soundtrack és térkép a dobozban!

CDPROJEKT CDPROJEKT RED Powered by BioWARE aurora 2007 engine NVIDIA The way it's meant to be played HU Magyar szinkronnal CD PROJEKT

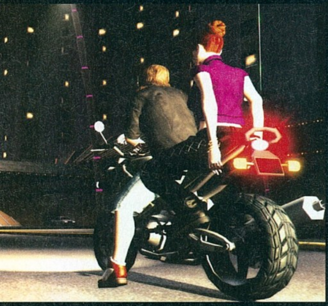
© 2007 CD Projekt. A játék fejlesztője a CD Projekt Red Studio. A kizárólagos magyarországi forgalmazó a CD Projekt Magyarország Kft. A Bioware, a BioWare Aurora Engine és a Bioware logó a Bioware Corp. bejegyzett védjegyei. A játék Andrzej Sapkowsi Witcher könyvei alapján készült. Minden további védjegy az adott tulajdonos tulajdonát képezi.

THE WITCHER®
— ROLE-PLAYING GAME —
Látványos harcrendszer több mint 120 különböző támadással és olyan kivégzésekkel, mint például a torokvágás vagy a lefejezés!
A játék a könyvek hamisítatlan hangulatát idézi: káromkodás, erotika, szerencsejáték, alkohol és más tiltott dolgok, melyeket Sapkowski a való életből merített.
Vizima, Temeria királyság fővárosa. A legnagyobb metropolisz az RPG játékok történetében - egy élő, lélegző város, melyhez a középkori Krakkó és Prága szolgált mintául.
MEGJELENÉS NOVEMBER 14.-ÉN!

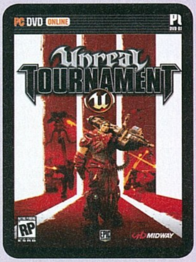
Saints Row 2

Fejlesztő > Volition
Kiadó > THQ
Megjelenés > 2008. negyedik negyedév

Az eredeti Saints Row-ról lemaradtunk, ez a remek kis GTA-klón ugyanis csak X360-ra jelent meg – na de most a folytatással ez is megváltozik. A második rész amúgy nem hoz nagy változásokat az alapanyagba, inkább a „mindenből többet, mindenből jobbat" jelige alapján készül. A játékmenet továbbra is a San Andreas alapjaira épít (ezt a fejlesztők nem is tagadják – mondjuk elég nehéz is lenne), azaz a bandaháborúk közepette játszódó történetben egy csomó szereplő bíz meg minket feladatokkal, melyeket szinte bármilyen úton-módon teljesíthetünk. Lehet kocsit rabolni, lehet hősünket öltöztetni-tetoválni, ha lebukunk, jönnek az egyre durvább zsaruk, van egy tonna fegyver, mókás karakterek és cirka egymillió mellékesen teljesíthető feladat a striciskedéstől a drogcsempészetig, a



biztosítási csalástól az illegális autóversenyekig. A játékmenet legegyedibb vonása a haverok felbérlése: ha egyedül nem boldogulunk valami sötét üzelemmel, csak egy telefonba meg pár bankóba kerül, és máris ott van velünk néhány bepipázott segítőnk feszítővassal, hegesztőpisztollyal. A játék tehát alapjaiban egy GTA-klón – ám annak remek. Tulajdonképpen csak a hangulat, a sztori terén gyengébb, minden más (a harc, a fejlődés, a fizika, a lehetőségek arzenálja, a változatosság) tekintetben a Sainst Row győzött – persze a GTA4 már egy másik történet lesz... Egy dologban viszont mindenképpen a SR2 a bajnok: multiplayerben verhetetlen lesz. Egyrészt kapunk egy online kooperatív-módot, lesz rengeteg szokásos (DM, CTF, autóverseny) móka, és ami a legjobb, egy komplett bandaháború 16 főre, a játéknak otthont adó hatalmas városban, millió küldetéssel és extra fegyverekkel.



Crysis VS Unreal Tournament 3

A Call of Duty 4 mellett az ősz nagy PC-s FPS-ei a Crysis és az Unreal Tournament 3 lesznek (mindkettő magyar felirattal!). Már mindegyikről sokszor írtunk, de most még utoljára adunk néhány új információt, hogy könnyebb legyen a választás köztük. Ha valakinél bevált a dolog, az szóljon – mi ugyanis nem tudunk választani a kettő között, mindkettőt be fogjuk spájzolni. Sőt, ahogy magunkat ismerjük, a különleges kiadásokat...

CRYSIS: A legbonyolultabb multis játékmód a Power Struggle: két csapat két bázisról, alap nanoruhával indul, új fegyvereket, illetve rucit küldetések teljesítésével szerezhetünk. A járművek megszerzéséhez gyárakat kell elfoglalni, a védelem megtöréséhez pedig nem árt majd az idegen technológia, vagy az atombomba...

UNREAL TOURNAMENT 3: Az UT3-ban egykor Conquest néven ismert játékmód ma már Warfare néven fut, és itt is küldetésekkel tarkított bázisrombolós mókára kell számítani. Egyrészt kell energiát adó tarydium-bányákat foglalni, másrészt meg az így befolyó áldásból vehetünk járműveket, építhetünk defenzív bunkereket a pályán.

1 : 1

CRYSIS: A Crysisnak lesz gyűjtői kiadása, méghozzá nálunk is, persze csak erősen limitált számban. Az egyelőre ismeretlen plusz ár két extra lemezt eredményez – ezek közül az egyik a játék teljes zenei anyaga lesz CD-n. A DVD-n lesz egy Making of, interjúk a Crytek-fejesekkel és több ingame videó a fejlesztés különböző állapotaiból.

UNREAL TOURNAMENT 3: Az UT3 gyűjtői változata is fémdobozban érkezik, ehhez is lesz egy művészeti album, ám ehhez csak egy lemezt kapunk, egy videókkal teli DVD-t. Lesz rajta Unreal-történelem, egy szokásos Így készült videó, és ami a legjobb, tíz órányi videósegédlet a pályaszerkesztő használatához.

2 : 1

CRYSIS: Noha a fejlesztők korábban azzal hitegettek minket, hogy a Crysis gyengébb masinákon is el fog kocogni, a minimum gépigény hihetetlenül durva lett: P4 2.8 GHz (!), 1 GB RAM, 256 MB VRAM, 6 GB HDD. Az ajánlott a többmagos processzor, memóriában pedig a minimum duplája.

UNREAL TOURNAMENT 3: Noha az Unreal 3 motor hihetetlen eredményekre képes, az Epic kóderei több ezer órát töltöttek az optimalizálással, így kicsit barátságosabb a minimum igény: P4 2.0 GHz, 512 MB RAM, 256 MB VRAM, 8 GB HDD. Az ajánlott itt is a dual-core proci, és a még több (V)RAM...

2 : 2

Bevalljuk: mindkét játékot imádjuk, mindkettőt meg fogjuk venni, és várhatóan mindkettőt sokáig fogjuk nyúzni multiban. Na persze csak a kötelező gépfejlesztés után...

TOP 10

AMERIKA 07.09.16-07.09.22

WORLD IN CONFLICT
VIVENDI . MASSIVE
Chris napi egy óra WoW-ját szánja mostanában inkább WiC-re
PC GURU 07.10 **92%**

THE SIMS 2 BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Már nagyon várjuk a következő kiegészítőt
PC GURU 07.10 **78%**

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
A WoW kishazánkban most nagyon alacsony áron kapható
PC GURU 05.03 **97%**

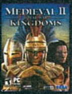
WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
...ez nyilvánvaló beetetős díler-stratégia...
PC GURU 07.03 **98%**

BIOSHOCK
2K . 2K BOSTON
A második végigjátszásra már egyikünk idejéből sem futotta...
PC GURU 07.10 **96%**

MEDAL OF HONOR AIRBORNE
ELECTRONIC ARTS . EALA
Ma már talán nem értékelnénk ilyen magasra
PC GURU 07.10 **88%**

THE SIMS 2 DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ha esetleg még nem lett volna meg az összes expanzió...
PC GURU -.- **--%**

WORLD IN CONFLICT COLLECTORS
VIVENDI . MASSIVE
Mert a fémdobozos gyűjtői kiadásokat mindenki szereti
PC GURU -.- **--%**



MEDIEVAL 2: KINGDOMS
2K . FIRAXIS
Vajon mikor készül el az első tankos Total War?
PC GURU 07.11 **85%**

CIV. 4: BEYOND THE SWORD
2K . FIRAXIS
Vajon a Civilization Revolutiont megkapjuk PC-n is?
PC GURU 07.09 **94%**

Warhammer 40K: Soulstorm

Fejlesztő > Relic és Iron Lore **Kiadó** > THQ **Megjelenés** > 2008. második negyedév

A Dawn of War harmadik kiegészítője épphogy lecsúszott előző számunk expanzió-mustrájáról, így most egymagában kell helyt állnia. Szerencsére ez menni is fog neki, hiszen azon túl, hogy önmagában is futni fog, még millió újdonsággal kecsegteti a régi játékosokat. Megjelenik például két teljesen új faj, akik közül az egyiket még mindig a titkok fátyla lepi, a másik viszont a Sötét Eldáké, a Warhammer-világ kegyetlen vándorrablóié. Ők rögtön kapnak egy egyedi képességet, a lélekrablást: ahányszor meghal egy gyalogsági egység a pályán, lila gömb formájában hátrahagyja lelkét, amit aztán a sötét eldák felszippanthatnak, és azokat durva képességekre költhetik el. Az eldákkal jelennek meg a repülő egységek is a játékban, de ez a móka már mindenkinek kijut (kivéve a barlangban lakó Necronokat). A repülők/suhanók bárhová eljuthatnak, viszont területet foglalni nem tudnak, ráadásul velük megjelennek a légelhárító egységek is.

Penny Arcade Adventures

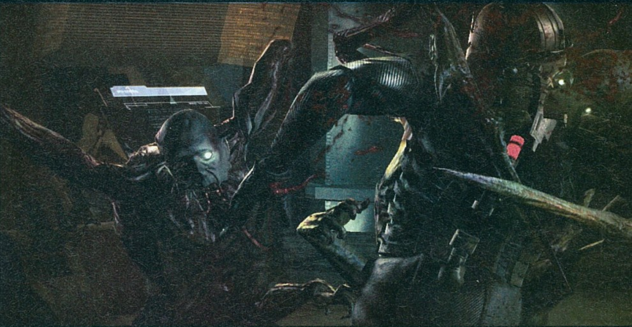
Fejlesztő > Hothead
Kiadó > Hothead
Megjelenés > 2008

Remélhetően a legtöbben közületek ismerik a remek Penny Arcade-et, a legjobb játékokkal foglalkozó webképregényt. A meglehetősen cinikus stílusukról ismert srácok most átléptek a másik oldalra: játék készül a főszereplésükkel és irányításukkal. Az On the Rain-Slick Precipice of Darkness alcímen futó alkotás igen furcsa lesz: félig kalandjáték, félig szerepjáték, mindez a képregényeket idéző grafikai megvalósítással. A kalandrészek viszik előrébb a történetet: a szokásos párbeszédes, tárgykombinálós, logikai minijátékokkal teli mókára tessék számítani, mondjuk a Monkey Islandek nyomán (azért sem túlzás ez, mert Ron Gilbert is benne van a buliban). Az RPG-részek japános stílusú csatákat jelentenek: egymással szemben felsorakozó hősök és ellenfelek, millió eltanulható képesség és varázslat, körökre osztott menet. A játék epizodikus jellegű lesz, a tervek szerint két-három hónapos eltérésekkel – és az egyre fejlődő karakterünket (aki a képregény két hősével, Gabe-bel és Tychoval együtt mentik meg sűrűn a '20-as évek világát) mindig továbbvihetjük a következő részre.

Dead Space

Fejlesztő > EA Redwood Shores
Kiadó > Electronic Arts
Megjelenés > 2008. negyedik negyedév

Mi történik, ha egy magányos szerelőt küldenek egy, a mélyűrből visszatért űrhajó megreparálásához, jó messze minden lakott bolygótól? Bazi nagy szörnyek, azok! Így jár pórul Isaac Clarke szerelő is, aki Mario mintájára ugyan csak néhány csavar meghúzására készül, ám a végén az ő vállát nyomja a világ megmentésének feladata is – igaz, Isaac legalább nem fog gombászni... Mindenesetre ebben a külső nézetes akciójátékban mindenféle sci-fi fegyvereket felhasználva kell megtisztítani a hatalmas űrhajót – és akinek ennek hallatán a System Shock 2 ugrott be, az jó helyen kapizsgál, hiszen a komor, horrorisztikus hangulatot is mintha onnan csórták volna. Megjelenés – amíg az első halasztást be nem jelentik – jövő év végén esedékes...



Asterix at the Olympic Games

Fejlesztő > Etranges Libellules **Kiadó** > Atari
Megjelenés > 2008. első negyedév

Bár nálunk nem feltétlenül hallani iszonyatos Asterix-lázról, az Atari egész jól elvan a stöpszli gall tenyésztéséből: az utóbbi pár évben hárommillió példányt adtak el a képregény-figurával. Ezt a számot persze növelni akarják, így – fél évvel az igazi Olimpia előtt, a filmmel együtt – nemsokára megint érkezik egy program. Talán a név már mindent el is árul a programról, de ha tudjuk, hogy a fő célplatform a Wii, akkor már biztosak is lehetünk benne, hogy mit kapunk: millió minijátékot egy majdhogynem felesleges sztorival összekötve, á la Rayman Raving Rabbids. Három hősünkkel –Asterix, Obelix meg a kutya – kell személyre szabott sportágakban laposra verni Cézárt, Brutust és ezek különféle bajnokait. Nem várunk tőle forradalmat, de fiataloknak persze bejöhet...

Fejlesztő > Frogwares **Kiadó** > Focus Home **Megjelenés** > 2008. második negyedév

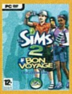
Sherlock Holmes versus Arséne Lupin

Kredenc koma az előző számban már írt arról, hogy a kalandjátékok visszatérőben vannak – és tényleg, hiszen erre a számunkra is jut pár vérbeli kaland. Igaz, a cím alapján akár egy borzalmas viktoriánuskori verekedős játékra is asszociálhatnánk, ám szerencsére nem erről van szó: Holmes mester negyedik digitális nyomozása van a középpontban. A cím a fő ellenlábast is elárulja – Arséne Lupinről, a francia mestertolvajról van szó, akinek pofátlan húzásával kezdődik a játék. Levélben ugyanis egyszerűen közli a detektívvel, hogy márpedig ő az elkövetkezendő öt napban London öt legjobban őrzött helyére fog behatolni, méghozzá kleptomán szándékkal. Britannia lebőgését megakadályozandó kell nyomozásba fognunk, méghozzá az eddigi részekből megszokott eszközök segítségével: bizonyítékokat kell gyűjtenünk, beszélgetések során kell titkokat felfednünk, és persze a környezet által támasztott kihívásokat is le kell gyűrnünk.

Top 10

Anglia 07.09.30-07.10.06

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS
ACTIVISION . SPLASH DAMAGE
Úgy látszik a sok éves késésnek meg lett végül az eredménye
PC GURU 07.12 86%



THE SIMS 2 BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Kredenc szerint ez egy közepes Sims 2 kiegészítő
PC GURU 07.10 78%

COH: OPPOSING FRONTS
THQ . RELIC
DirectX 10 ide, DirectX 10 oda, ez a grafika nem forradalom
PC GURU 07.12 88%

CSI: HARD EVIDENCE
UBISOFT . TELLTALE
Bizonyítékunk van rá, hogy ez a játék nem érdemel ilyen helyezést
PC GURU 07.12 65%

WORLD IN CONFLICT
VIVENDI . MASSIVE
A norvég srácok végre megkapták a tehetségükhöz méltó sikert!
PC GURU 07.10 92%

FIFA 08
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Na igen, PC-n idén nem sikerült különösebben jól a FIFA...
PC GURU 07.10 84%

MEDAL OF HONOR AIRBORNE
ELECTRONIC ARTS . EALA
Gratuláljatok Batténak, ez volt az első FPS, amit végigjátszott
PC GURU 07.10 88%

SETTLERS 6: RISE OF AN EMPIRE
UBISOFT . BLUE BYTE
Flatlány szerint még multiban is tűrhető a Settlers 6
PC GURU 07.12 84%

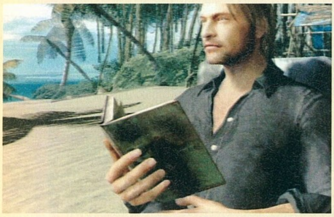
BIOSHOCK
2K . 2K BOSTON
Már bőven az egymilliós példányszám fölött jár...
PC GURU 07.10 96%

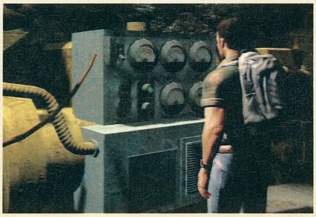
NN2: MASK OF THE BETRAYER
ATARI . OBSIDIAN
Kiegészítőnek jó, de teljes játéknak kevés lenne
PC GURU 07.12 75%

Lost

Fejlesztő > Ubisoft Montreal **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2008. második negyedév

A Lost tévésorozat jött, látott, és annak ellenére is győzött, hogy a három évad alatt sok dolog még nem derült ki belőle. A helyzet a játékkal sem változik: noha az az első évad végén indul, és a harmadik elején ér véget, inkább csak újabb kérdéseket szül válaszok helyett. A GRAW2 motorjával készülő programban egy eddig ismeretlen túlélőt, az ausztrál fotós Elliotot fogjuk irányítani, méghozzá hét fejezeten keresztül. Minden fejezet cirka másfél órás lesz, és mindegyik a sorozat egyik központi alakja körül fog zajlani. A játékmenet nyugisra lesz véve: leginkább gyűjtögetős küldetésekben és logikai minijátékokban fogunk tobzódni. Néha persze szükségünk lesz reflexeinkre is, például el kell menekülnünk egy éhes jegesmedve elől, vagy túl kell élnünk egy támadást a Többiektől. És a játék utolsó két fejezetében már dinamit is lesz nálunk – persze berzerkerbe még ekkor sem fogunk átmenni.





Gray Matter

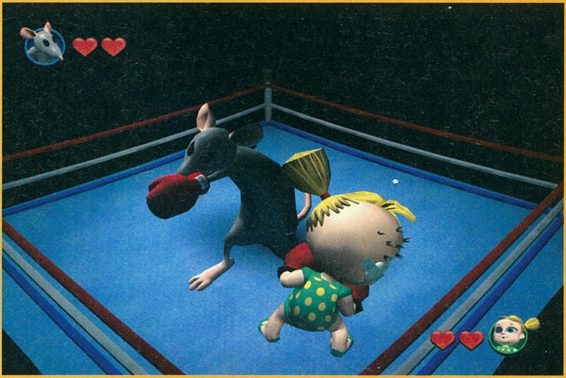
Fejlesztő > Tonuzaba **Kiadó** > Dreamcatcher **Megjelenés** > 2008. első negyedév

Jane Jensen, a Gabriel Knightokkal anno kalandistennői státuszt elért írónő tavaly mutatta be a Gray Mattert, ám érdemi információkat csak most árult el róla. A sztori középpontjában egy Samantha Everett nevű fiatal lány és egy David Styles nevű doktor van, a nyolc fejezetre osztott történet az ő találkozásuk, barátokká válásuk történetét meséli el – a durvább kalandokra a már most tervezett folytatásokban derül fény. Noha a játék az Oxfordi egyetem közelében játszódik, és lesz benne minden tudományos dolog a neurobiológiától kezdve (David ennek a doktora-kutatója) a pszichológiai kísérletekig, a misztikum is megjelenik benne. A tudományra, a számításokra támaszkodó David mellett ugyanis Samanthát is irányíthatjuk, ő pedig amatőr bűvész (kis túlzással mágus) lévén néha megtréfálhatja az embereket, a különféle mozdulatokkal például elvonhatjuk az emberek figyelmét, vagy észrevétlenül elemelhetünk cuccokat. Merthogy a játékmenet (a párbeszédek megfelelő alakítása mellett) a tárgyak kombinálására, használatára épül, ám sokkal könnyebb lesz, mint a Gabriel Knightok, vagy azoknak az időknek más idegtépő sorozatai – a minél szélesebb közönség elérése érdekében így meghalni sem lehet, akciórészek sem lesznek, és a fejtörők sem okoznak majd álmatlan éjszakákat.

Sam & Max Season 2

Fejlesztő > Telltale **Kiadó** > Telltale **Megjelenés** > 2007. negyedik negyedév

Az eddigi tapasztalatokból okulva úgy néz ki, hogy az epizodikus játékok egyszerűen nem működnek – már a Valve is arról beszél, hogy ez egy zsákutca. Egyetlen cég van, akiknek bejött a dolog: a Sam & Maxet gyártó Telltale kis túlzással úszik a pénzben. Így nem is volt kérdéses, hogy lesz-e folytatás, ám annak gyors elkészültén azért kicsit csodálkozunk. Igaz, túl sok fejlődés nem történt, ugyanolyan őrült kalandokat élhetünk át, hasonló játékmenet kíséretében. Technikai oldalról a legnagyobb fejlődés a szélesvásznú monitorok támogatása, a játékmenet terén pedig a skálázható nehézség, illetve a több minijáték belezsúfolása említhető meg. Az Ice Station Santa című nyitóepizódban például lesz megint vezetés, de emellett egy boxmeccsen is részt kell vennünk. Az első részt januártól havonta követik a folytatások – ám ezúttal a széria rövidebb lesz, csak öt epizódból fog állni.



Soldier of Fortune Payback

Fejlesztő > Cauldron **Kiadó** > Activision **Megjelenés** > 2007. negyedik negyedév

Mielőtt bárki iszonyatosan felizgulna, szó sincs arról, hogy a Raven mintegy mellékes melóként a Wolfenstein 2 mellett összedobta volna az emlékezetesen véres Soldier of Fortune-széria harmadik részét, azt a szlovák Cauldron hegeszti, és budget áron fog megjelenni. Ez persze nem azt jelenti, hogy automatikusan rossz lenne, csak éppen olyan kidolgozottságot, prezentációt nem kell várni, mint egy teljes árú játéknál. Egy Thomas Mason nevű kommandóst fogunk alakítani, aki 32 fegyverrel felszerelkezve nagyon rendet tesz egy képzeletbeli közel-keleti országban. A széria védjegye, a repkedő végtagok megvannak, ezúttal egészen pontosan 36 darabra lőhetjük, kaszabolhatjuk és robbanthatjuk ellenfeleinket. Ez már önmagában is biztos mókás lesz, de természetesen a hentelés majd online lesz igazán érdekes, ahol a megalázás legjobb módja, valakiről a gyilkos lövés előtt még lenyisszantjuk a füleit. Csak humorérzékkel rendelkezőknek!

azt beszéli...

Már korábban is felreppent egyszer a hír, de most még biztosabbnak tűnik: készül a **Command & Conquer Renegade** folytatása. A hangulatos világ alapjaira épülő FPS ugyan kutyarossz volt anno, de egy tehetséges csapat egész biztosan nagy dolgokat tudna összehozni ebben a világban. Reméljük igaz a hír!

75%

Hihetetlen iramban fogynak a független fejlesztőcsapatok, e hónapban például a Bizarre, a Bioware és a Pandemic keltek el. Úgy tűnik, a sorozat megállíthatatlan, állítólag az **id**-t megint az Activision akarja megvenni, a Midway végleg bekebelezi az **Epic**et, és az EA sem fejezte be: talán náluk landol a **Factor 5**...

30%

Mivel az Ensemble jelenleg csak a Halo Warson dolgozik, nincs, aki elkészítse az **Age of Empires 4**-et. Legalábbis eddig úgy tudtuk, de egyes találgatások szerint ezt a munkát a Big Huge Games végzi – az Asian Dynasties csak a bevezetés, a tanulóproject volt Brian Reynolds cége számára.

30%

SHADOWGROUNDS SURVIVOR

Fejlesztő > Frozenbyte **Kiadó** > Frozenbyte
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

A Steam tényleg segíti a garázsfejlesztőket: a Shadowgroundsból ugyanis szinte csak a digitális áruházban fogyott, ám ott annyi, hogy a srácok összedobnak egy majdnem-folytatást. A játékmenet nem változik: kicsit döntött felülnézetből látjuk a pályát, rajta hatalmas fegyverekkel megpakolt emberünket és átlagban százötvenezer szörnyet. Noha az alapok megmaradtak oldschoolnak, történtek változások: három karakterünk lesz egyedi képességekkel és fegyverekkel, néha mech-be bújva irthatjuk az ellent, ráadásul a megszállott rajongók örömére pályaszerkesztő is lesz a (virtuális) korongon. Ugyan nem egy epikus, elgondolkodtató játék a Shadowgrounds, de fél óra mókás eltöltéséhez remek eszköz – és a folytatás is ilyennek ígérkezik!

9TH COMPANY: ROOTS OF TERROR

Fejlesztő > Lesta **Kiadó** > ND **Megjelenés** > 2008. második negyedév

Meglehetősen érdekes témaválasztása van ennek a játéknak, hiszen nem űrlakókat és nem is nácikat kell benne helyretennünk – hanem igazi unikumként a szovjet-afgán összecsapások korát dolgozza fel. Egészen pontosan 1988 szörnyen hideg januárjában kell helyt állnunk a költőien elnevezett 3234-es számú hegyen. A két napon át tartó igen véres ütközet a játék nyelvére lefordítva 12 pályát jelent, melyek között a sorrendet bizonyos határok között mi szabhatjuk meg. Noha az ütközetben alig 450 katona vett részt, a fejlesztőknek mégis sikerült 80-féle egységtípust összehoznia, ami már önmagában is dicséretes dolog. Meglátjuk, mennyire fordul propagandába a dolog (merthogy az iszonyatos számbeli túlerő – 400 vs. 45 – ellenére anno a szovjetek győztek), mindenesetre a megszokottól eltérő környezetre vágyók feljegyezhetik a játékot a noteszükbe.

TOP 10

Németo. 07.09.30-07.10.06

SETTLERS 6: RISE OF AN EMPIRE
UBISOFT . BLUE BYTE
Német termék jól fogy Németföldön, így a Settlers az első
PC GURU 07.12 84%

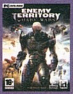
FIFA 08
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
A másik öt platformon (X360, PS2, PS3, PSP, Wii) a FIFA az első
PC GURU 07.10 84%

WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Bűntény: Angliában a WoW kiesett a top 10-ből!
PC GURU 07.03 98%

THE SIMS 2 GUTE REISE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Nekünk a cím hallatánegy Rammstein-lemez ugrott be
PC GURU 07.10 78%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Chrisék klánja legyőzte Illidant, most várják az új fő-fő-főbosst
PC GURU 05.03 97%

COMPANY OF HEROES
THQ . RELIC
Az arcsökkentás varázslatos hatással van a játékokra...
PC GURU 06.11 96%



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
ACTIVISION . SPLASH DAMAGE
Sasa és Chris utálják, Flatlány és Miguel imádják
PC GURU 07.12 86%

WORLD IN CONFLICT UNCUT
VIVENDI . MASSIVE
A brutális verzió Németországban természetesen nem az alap
PC GURU - . - --%

MEDAL OF HONOR AIRBORNE
ELECTRONIC ARTS . EALA
Vajon mi lesz a következő Medal extrája?
PC GURU 07.10 88%

COUNTER-STRIKE: SOURCE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
A CS-nek csak nem akar végre már leáldozni!
PC GURU 04.12 87%

MOTORM4X

Fejlesztő > Easy Company
Kiadó > Még nincs
Megjelenés > 2008. első negyedév

A névről azonnal egy primitív garázsproject jutott az eszünkbe – de szerencsére utánanéztünk, hogy ki is nevezte el így a játékát. A cseh cég ugyan első játékát kalapálja, ám az alkotók anno a Mafia és a Hidden & Dangerous fejlesztése során vezető állásban voltak. A Motorm4x egy igen furcsa játék lesz, hiszen az off-road meghatározást szigorúan szó szerint kell érteni: ugyan lesznek megszabott pályán zajló versenyek is, de a lényeg a szabad vezetés az ég alatt, szabott út nélkül, GPS-szel megsegítve. Európai hegyek, havas Alaszka és az amerikai köves sivatagok várnak ránk, no meg tíz, rendkívül kidolgozott jármű, melyek a legzordabb utakat – vagy utak hiányát – is képesek legyőzni. A kocsikban millió alkatrészt lehet állítani vagy cserélni, a sérüléseket minden eddiginél realisztikusabbra ígérik, ráadásul a folyamatosan változó időjárás is újdonságnak számít a kategóriában.

FHM
MINDEN BETŰJE NEKED SZÓL
MOST
KORLÁTOZOTT SZÁMBAN
PÓKER KÓDEX
DVD-VEL
HALADÓKNAK!
NOVEMBER: TIPPEK, TRÜKKÖK, CSAJOZÁS... AZ INTERNETEN
FHM
KI KELL A NETEN A NŐKNEK?
HORVÁTH ÉVA
ÜZLETASSZONY LUXUSKIVITELBEN
SEGITSEGBEZARTAK.HU
TEXAS HOLD'EM
HALADÓKNAK
Howard Lederer
PLAY POKER LIKE THE PRO'S - FOR ADVANCED PLAYERS
PÓKER KÓDEX
MISS FHM
LÁNYOK A SZOMSZÉDBÓL
MELLÉKLET
50 MÉG FEL NEM FEDEZETT, DÖGÖS MAGYAR LÁNY!
Szavazd meg a 2007-es Miss FHM-et
a www.fhm.hu weboldalon!
FHM
Férfiaknak. Havonta. Mindenről.

Ez lesz az igazi világháború! írta · Stöki

TOM CLANCY'S ENDWAR

fejlesztő > Ubisoft Shanghai kiadó > Ubisoft web > endwargame.us.ubi.com

A Tom Clancy nevével fémjelzett játékokat többek között azért szeretjük, mert a modern haditechnika legújabb, sokszor még csak prototípus szintjén létező játékszereivel tehetünk rendet, ugyanakkor a fejlesztők kínosan ügyelnek a hitelességre is. Talán emiatt, talán nem, de a Clancy-játékok eddig leginkább a jelenben vagy a közelmúltban játszódtak; a februárban érkező EndWar azonban a nem is olyan távoli jövőbe vezet és a harmadik világháború történetét énekli meg.

> "Kicsit leegyszerűsített taktikai RTS, igazi online világháborúval"

A program a Ubisoft hatalmas kínai részlegének első játéka lesz (már eddig is besegítettek ide-oda, különféle portolásokba, engine-írásokba), a vezető fejlesztő az a Michael de Plater, aki a Total War készítésének egyik vezére volt, korábban pedig az EA sportjátékain dolgozott. Százhúszan dolgoznak a keze alá, és a progi már több mint két éve készül olyan szakemberekkel, akik előzőleg többnyire más Clancy-játékokon munkálkodtak. Ez emberórára átszámítva irgalmatlanul sok, de a kitűzött cél is nagy: a készítők a real-time stratégiák nem éppen konzolbarát műfaját szeretnék átültetni Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. Lesz PC-s verzió is, és máris fenntartásunk lehet egy másik Clancy-játék, a Ghost Recon Advanced Warfighter miatt (de egyébként egyre többször figyelhetjük meg ezt a szomorú jelenséget, legutóbb a FIFA 08-on): vajon a számítógépes változat nem csak a remek konzolosnak egy lebutított mutációja lesz?

KELET-NYUGAT RANGADÓ

De Plater az interjúkban szívesen citál egy idézetet Albert Einsteintől, miszerint: „Nem tudom, milyen fegyverekkel fogják megvívni a harmadik világháborút, de a negyediket botokkal és kövekkel." Ennek szellemében íródott az EndWar kerettörténete, vagyis irdatlan tömegpusztító fegyverek és soha nem tapasztalt méretű világválság szerepelnek a cselekményben. A balhé a 2010-es években kezdődik, amikor Amerika és az EU közösen fejleszt egy olyan rendszert, ami hibátlanul elbánik a ballisztikus rakétákkal. A ring másik sarkában az oroszok vannak, akik saját rakétapajzson dolgoznak, és bár egyedül vannak, a természeti kincsek terén jelentős előnyük van a nyugattal szemben. Ez hamar nyilvánvalóvá válik, amikor az amerikai és európai olajtartalékok vészesen fogyni kezdenek, ami persze a gazdaságot is megfekteti kicsit: tőzsdekrachok, brutális infláció, miegymás. Mindeközben Oroszország ül a nagy mennyiségű olaján, ami értelemszerűen feszültséghez vezet a két világhatalmi pólus között.

Eközben terroristák is fokozzák a nextgen hidegháborús helyzetet, és jelzésértékűnél is több, amikor az amerikaiak 2020-ra összedobnak egy

Az első csaták, az oktatómód pályái Párizs bevételéről szólnak

olyan űrállomást, amin állandóan állomásozik három jókora osztag tengerészgyalogos, akiket 90 percen belül a Föld bármely pontjára le lehet dobni. Ez az egyik utolsó csepp a politikai biliben: nagy interkontinentális háború veszi kezdetét, ahol a felek mindent megtesznek, hogy Einsteinnek igaza legyen.

Érdekes, hogy nincs külön multi- és singleplayer-porció a játékban, minden ugyanazon a nagy földgömbön zajlik. A bevezető ütközeteket, helyi háborúkat még a gép ellen vívjuk, de amikor úgy tíz küldetés múlva kitör a világméretű fegyverfesztivál (online kapcsolat esetén), átmegyünk multiba, és megpróbáljuk legyakni választott nemzetünk ellenfeleit.

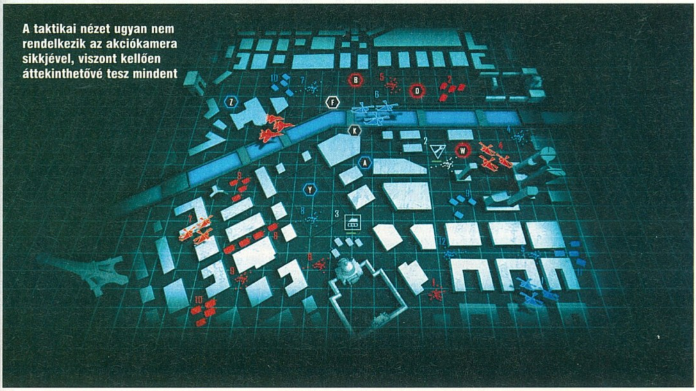
Tom Clancy légiháborúja

Clancy úr ugyan vélhetően nem sok időt tölt a játékok átnézésével (néha elgondolkodunk rajta, hogy vajon tud-e mondjuk az EndWarról...), a Ubisoft gárdája habozás nélkül rásüti mindenre a nevét, ha az a közeljövőben játszódik, és vannak benne fegyverek. Ilyen a jövőre megjelenő Tom Clancy's Air Combat is, melyet a Ubisoft Romania készít nagy titokban, és a címén, no meg az ebből fakadó magától értetődő dolgokon kívül nem sokat tudni róla. Tehát: jövőben játszódó akciódús légiharc-szimulátor lesz. Illetve a szimulátor-mivoltában nem vagyunk biztosak, a konzolos elsőbbség miatt inkább valami gyönyörű arcade akció a valószínű – tehát sokkal inkább Ace Combat lesz, mint Falcon 4.0 (ez nem feltétlenül baj, legalább mi is tudunk vele játszani).

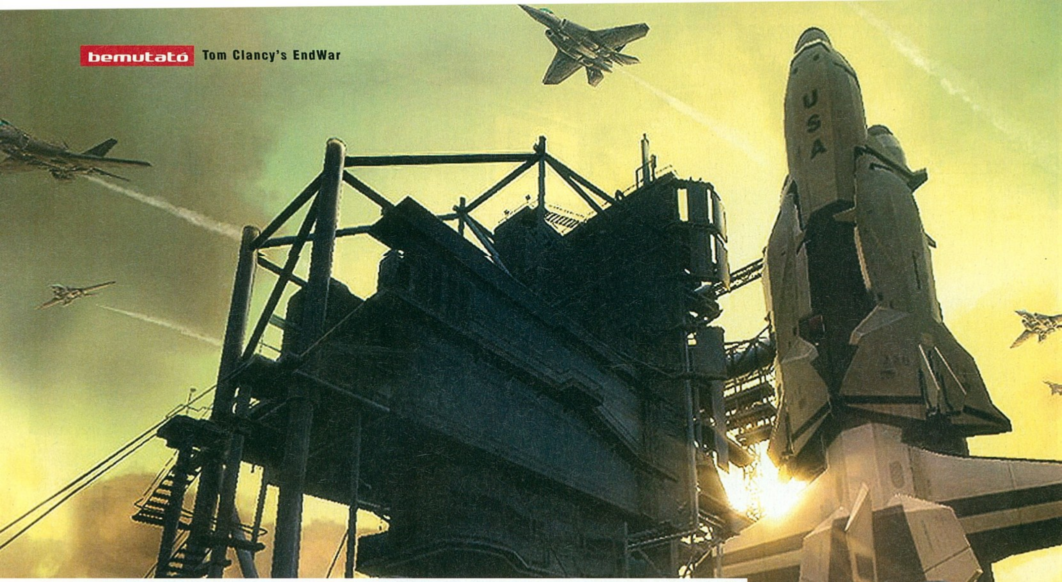
CLANCY, A MÁRKANÉV

A játék elég jól kötődik más Clancy-programokhoz, legalábbis a játék honlapja folyamatosan emleget olyan szavakat, mint a „Crosscom", ami ugye a Ghost Reconokból lehet ismerős, akárcsak a Third Echelon nevű ügynökség, amit az EndWarban az EU fog irányítani. A Rainbow Six-sorozat az amerikaiak arzenáljában köszön vissza, és a fejlesztők emlegettek egy bizonyos Fisher elnököt – nagy poén lenne, ha ő azonos lenne a Splinter Cellek hősével, Sam Fisherrel.

A programban mindhárom féllel játszhatunk majd elsősorban európai és amerikai hadszíntereken, és NPC-ként a terroristák is belekavarnak majd a lecsóba. De Plater és csapata a futurisztikus környezet ellenére a Clancy-játékok hagyományaihoz híven realizmusra törekednek, vagyis most létező fegyverek és járművek picit továbbfejlesztett verziói kapnak majd helyet a játékban a felspécizett RAH-66 Comanche helikoptertől a GRAW-ból ismert terroristaelhárító kütyükig.



A taktikai nézet ugyan nem rendelkezik az akciókamera sikkjével, viszont kellően áttekinthetővé tesz mindent



Felszerelésükből ítélve ezek még szimpla egyes szintű, zöldfülű bakák

A fejlesztők jelszava az, hogy „No magic!", ami jelzi, hogy az egységek sem a földből fognak kinőni, szépen meg kell várnunk majd, amíg a csapatszállító repülők ledobják azokat á la World in Conflict (plusz itt is minden elpusztítható lesz, szintén a földhözragadtság jegyében). És nem elég, hogy konzolos RTS készül, a készítők rögtön műfajt is akarnak forradalmasítani: nem az egyszemélyes küldetések lesznek a program erősségei, hanem az online háborúk, ami miatt az egyik játékmódot máris MMORTS-nek becézik. Sőt, maga de Plater egy interjúban kifejtette, hogy a program a leginnovatívabb RTS lesz a Dune 2 óta. Hát, lelkük rajta!

KONZOLOS RTS = PRIMITÍV RTS?

A nagy szavak mögött egyrészt a hagyományos RTS-ek elemeinek leegyszerűsítése rejlik, ami talán többeknek nem lesz a kedvére. Egyszerre legfeljebb 12 egységet lehet irányítani, és a nyersanyaggyűjtést sem bonyolítják túl: egy nyersanyag lesz, és minden egyes egység típus ugyanannyiba fog kerülni (a gyalogosoknál persze egy egység valójában egy egész szakaszt jelent, tehát egy gyalogososztag árából kijön majd egy helikopter). Egy ilyen egység rendelésére jó pontot kaphatunk egy parancsnoki pont elfoglalásáért, vagy pályától függően öt-tíz ellenfél lepuffantásáért. Az egységtípusok száma sem sok, mindössze hét: lövészek, mérnökök (a név kissé megtévesztő lehet, ezek a tank/légelhárító fickók nagy rakétákkal), tankok, szállítók, légierő, mozgó lövegek és a parancsnoki jármű (ebben utazol te, vastag páncél és néhány effektív ágyú kíséretében).

Az egyes osztagok, egységek az átélt harcok függvényében tapasztalati pontot kapnak, és ötször léphetnek szintet – ez nem csupán annyit jelent, hogy a veterán alakulatok jobban harcolnak, hanem az egységek típusa is kicsit módosul (a sima puskás gyalogosokból például mesterlövészek). Nemzetenként körülbelül 50 fejlesztési lehetőség van a játékban, szóval a hangsúly inkább a meglevő egységek tápolása felé tolódott az RTS-ekben hagyományosnak számító, egyszer használatos, übernépes seregek gyártása felől. A megszokott online játékban és a már említett MMORTS módban is természetesen lehet majd klánokat alapítani és kedvünkre színezni a seregünket, mottót és címert rendelni hozzájuk.

Érdekes húzás az irányítás terén, amit a sportjátékoktól – konkrétan az amerikai focis Maddentől – loptak, hogy a kamerát nem mozgathatjuk szabadon, az mindig egy egységhez lesz csatolva. Persze ezek között egy szemvillanás alatt lehet váltani, de egyelőre ezzel kapcsolatban kicsit szkeptikusak vagyunk... Szerencsére azért lesz egy taktikai képernyő is, ahol a Supreme Commanderhez hasonlóan kis ikonok jelzik az egységek helyzetét, itt tervezhetjük meg átkaroló hadműveleteinket.

mmorts új műfaj?

Az RTS-ek online forradalmasításával már többen próbálkoztak, és általában szépen bele is buktak (Savage, Gladiators). Az EndWar próbálkozása az eddigi legkomolyabbnak tűnik, tényleg a „massively multiplayer" szavak szellemében készült a fejlesztés. A játékosok a világtérkép 40 harcterén küzdenek majd, a frontvonalak így folyamatosan változnak, amíg egyik fél felül nem kerekedik a másikon. Az egyes online meccsek előtt mindig részletes magyarázat taglalja majd a szituációt és az esetleges győzelem, illetve vereség következményeit a globális helyzetre. Egy külön csapat dolgozik majd rajta, hogy az eredményektől függően írja a játék sztoriját, és

extra dolgokkal dobja fel a játékmenetet. Például, ha az oroszok mindent felfalnak Európában, jöhet a partraszállás az USA-ban – ami ugye sosem volt egy gazdaságos esemény a támadók számára.

Akár 50-100 csata is kellhet ahhoz, hogy eldőljön a területek sorsa (amiket persze később vissza is lehet foglalni), úgyhogy napokig, hetekig elhúzódó háborúkra kell számítani (mondjuk egy MMO játékkal szemben ez elvárás is). A játékmenet nem ragad le az ostromoknál, olykor kemény védelmi feladataink lesznek, máskor kisebb szabotázsakció, vagy egy teljes ellenséges sereg komplett megsemmisítése. A játékosok kapnak majd egy saját karaktert, egy parancsnokot, de természetesen a túlélő mezei egységeket is megőrzi a játék a későbbi csatákra. Az online RTS-ek rákfenéjét, a kapcsolat megszakadását jól orvosolták a készítők: ha valaki mondjuk egy áramszünet miatt hirtelen eltűnik a csatatérről, az AI átveszi az irányítást az egységei felett.

Az elképzelés érdekes, és az említett MMORTS mód is ígéretes (lásd balra), de első blikkre nekem kicsit túlegyszerűsítettnek tűnik ez a koncepció. Igaz, a World in Conflictnél bejött ez a „kevés egység, de azokkal aztán bőven lehet taktikázni" húzás, de hát ugye az is inkább multiban működik...

HANGVEZÉRELT HÁBORÚK

A találáson biztosan nem múlik majd a siker, a grafika gyönyörű, de Plater szerint a játékban folyamatosan egy CGI-moziban érezhetjük magunkat, és ez nagyjából meg is állja a helyét. Az EndWar alatt az Unreal 3 motor ketyeg, szóval emiatt sem kell aggódnunk. A leginkább elismerésre méltó azonban a hangmunka: 40 ezer mondatnyi dialógust vettek fel a játékhoz, ezek közül kilenc ezer (!) csak arra szolgál, hogy az egységek egymás között kommunikáljanak a csatatéren. Az alakulatoknak más hangszínük is lesz, úgyhogy ha halljuk valamelyik osztagunkat jajgatni, már a hang alapján megmondhatjuk majd, hogy kik kerültek bajba (a hangszín egyébként a sérülés komolyságától függően is változni fog). Egyelőre az AI-ról is csak jót hallani, a katonák a tapasztalati szintjüknek megfelelően viselkednek majd, a sérülteket behúzzák biztonságos fedezék mögé, és ha el kell foglalniuk az épületet, előbb körbeveszik, majd a Rainbow Six-sorozatból ismert ajtóberúgós-puskával-beözönlős algoritmus szerint járnak el. Sőt, a vázlatosan kiadott parancsokat (tankok, foglaljátok el a kettes pontot) is megértik, és a helyzettől függően próbálják végrehajtani.

Az irányítást pedig a mostanában divatossá vált hangvezérlés egészíti ki: ám egészen más szinten, mint az eddig látott programokban. A játékot ugyanis akár egyetlen gombnyomás, egérkattintás nélkül végig lehet játszani. Az még csak poén, hogy a menükben is lehet navigálni, de az már igen komoly fegyvertény, hogy minden egységet be lehet vetni, minden parancsot ki lehet adni beszélve. Mintha egy igazi tábornokot alakítanánk, nézzük a taktikai térképet, és ha be kell avatkozni, csak kimondjuk az egység kódnevét (mondjuk Alfa-2, vagy Delta-5), és már meg is jelenik a képernyő tetején a számára kiadható általános és speciális parancsok listája. Ezt is kimondjuk, és ekkor megjelenik a legutolsó lista – hogy az említett parancs mire vonatkozzon. Itt dönthetjük el, hogy a kiadott mozgási paranccsal hova küldjük őket, a támadás ki ellen szóljon, hogy kinek kell légitámogatás, vagy éppen kit kell felkapni és elvinni a térkép másik pontjára. Ráadásul ezek csak az alapok, hiszen a játék bonyolultabb mondatokat is megért, tehát hozzátehetjük, hogy fickóink lassan haladjanak előre, hogy mindent vessenek be támadásnál, hogy azonnal keressenek fedezéket és így tovább. És ami a legjobb, a parancsokat az angol mellett franciául, németül, olaszul és spanyolul is megérti a program.

Ez mind nagyon szépen hangzik, de a keményvonalas RTS-rajongókban azért ébredhet némi kétely a kissé talán túl egyszerű játékrendszer miatt (multiban biztosan zseniális lesz – de én a sztoriért szeretem az RTS-eket, no meg a fifikás küldetésekért), másrészt az elmúlt évek konzolátiratainak ismeretében joggal tarthatunk attól, hogy a sok finomság, amit a játékba kódolnak, csak a nextgen-konzolos változatban jön majd ki, a PC-sek pedig kénytelenek lesznek beérni egy kevésbé szofisztikált verzióval.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 75%

VÁRHATÓ SIKER 90

Az RTS-ekben sokan sokszor akarnak újítani, de ezek a próbálkozások rendre elbuknak. A World in Conflict után az EndWar lehet az, amelyiknek mégis sikerül, hiszen a kicsit korlátozott lehetőségek ellenére, vagy épp azok miatt izgalmasnak ígérkezik.

STÖKI

PRO: Szép, és az újításokkal sem spóroltak a designerek (hangvezérlés például)...

KONTRA: ...reméljük ezek működnek is majd

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q2

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, PS2, PSP, XBOX 360, WII ÉS NDS JÁTÉKOK – DVD FILMEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

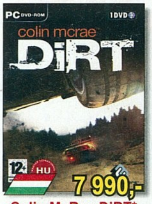
GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap
Online, friss termékinformációkkal
PC
Playstation 3
Playstation 2
Playstation Portable
XBox 360
Nintendo Wii
Nintendo DS
DVD filmek
www.galaxisnet.hu

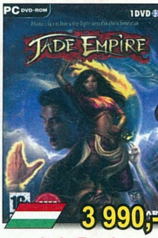
AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

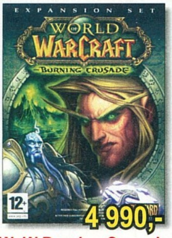
3 490,-
World of Warcraft

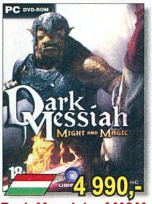
6 990,-
Test Drive Unlimited

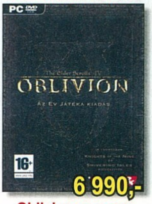

7 990,-
Colin McRae DiRT*

6 990,-
S.T.A.L.K.E.R.


3 990,-
Jade Empire

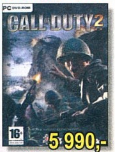

4 990,-
WoW Burning Crusade

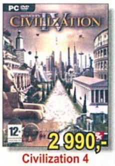

4 990,-
Dark Messiah of M&M


6 990,-
Oblivion csomag

3 990,-
War Front

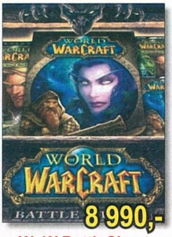
1 990,-
Ancient Wars: Sparta


5 990,-
Call of Duty 2


2 990,-
Civilization 4

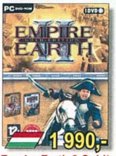
2 990,-
IL-2 Sturmovik 1946

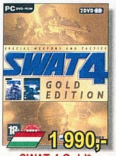
3 990,-
GTA San Andreas


8 990,-
WoW BattleChest

1 990,-
Runaway 2

4 990,-
FEAR Gold


1 990,-
Empire Earth 2 Gold*


1 990,-
SWAT 4 Gold*

1 990,-
WH Dawn of War GOT

Act of War Gold.................2 990
Afrika Korps vs D.R. HUN..1 890
Agatha Christie: And Then. 1 990
AC: Murder on the Orient...4 990
Age of Empires 1 Gold.......1 290
Age of Empires Collector's 2 990
Age of Empires 3 HUN 4 990
Age of Mythology Gold 2 990
A.I.M. 2 Clan Wars.............4 990
Air Conflicts HUN...............3 990
Alarm for Cobra 11 Nitro 2 990
American Con. Div. Nations ..990
American Conquest pakk...2 990
Amerika titkos hadműv. HU ..990
America's Secret Op: C.C..1 990
Ancient Wars: Sparta 1 990
Anno 1503 ....1 990
Anno 1503 Gold..................2 990
Anno 1701 HUN..................6 990
Another World 15th Anniv. .1 990
Army Racer HUN 1 990
Ascaron Collection 1..........1 990
Atlantis 3 + Evolution 2 990
Attack on Pearl Harbor H...5 990
Aura 2 ....5 990
Bad Day LA, HUN...............1 990
Baldur's Gate Saga* 3 990
Bandits HUN 690
Bard's Tale 2 990
Barkács Balázs Autót épít .1 990
Barkács Balázs Hajót épít .1 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.............3 990
Battlefield 2 ....3 990
Battlefield 2 Deluxe............7 490
Battlefield 2142 ....11 990
Battlestations Midway 4 990
Battlestrike: Ostrom HUN ..1 990
Győzelemre fel HUN 1 990
Harc a csodafegyverért H 1 990
Beauty Factory (Szépség) 1 990
Bet on Soldier 990
Bet on Soldier: Blood of S..1 990
Bet on Soldier: Saigon 1 990

Beyond Divinity 990
Bionicle Heroes..................1 990
Bioshock 9 990
Black & White 2 ....3 990
Black Buccaneer................4 990
Blazing Angels:Squadron...6 990
Blitzkrieg Anthology 2 990
Blitzkrieg 2 ....2 990
Blitzkrieg 2 Fall of the R.....1 990
Blizzard Anthology (ősz)* ...3 990
Starcraft Gold, Diablo, Warcr. 2
Boiling Point HUN 1 990
Borderzone 1 990
Breed 990
Brigade E5 ....3 990
Brothers in Arms HUN 2 990
Brothers in Arms Earned....2 990
Bug Mania...........................1 990
Caesar 4 HUN 1 990
Call of Duty Deluxe 3 990
Call of Duty 2 ....5 990
Call of Duty 4 (nov.)* 9 990
Car Industries HUN...............990
Céh 2 (Guild 2) HUN..........6 990
Céh 2 kiegészítő HUN* 5 990
Championship Man. 07 ......4 990
Chaos Legion......................1 990
Chessmaster 10th Ed. 2 990
Chessmaster 11 (nov)* ....Jön
Chicken Shoot 2 HUN...........990
Chronicles of a Vampire.....2 990
Chronicles of Narnia 1 990
City of Heroes+Villains /on.5 990
City Life...............................1 990
Civilization 3 Complete 1 990
Civilization 4.......................2 990
Civilization 4: Warlords 7 990
Civ 4: Beyond the Sword ...5 990
Civ 4 Complete* ....Akció
Codename Panzers P1 HU ..690
Codename Panzers P2 H ..1 990
Colin M. DiRT, HUN* (okt)..7 990
Combat Flight Simulator 2. 2 990
Combat Wings: Battle of B.1 990

Command&Conquer pakk .7 490
Generals Deluxe 3 990
Tiberian Sun.....................1 990
Tiberium Wars HUN 11 990
Commandos 3 990
Commandos Strike Force. .1 290
Company of Heroes 6 990
Company:Opposing Fr. 7 990
Conflict Vietnam.................1 290
Cossacks 2 Gold................4 990
Counter-Strike Anthology...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crashday HUN....................1 990
Crazy Frog Racer 1 990
Cross Racing Champ HU ..1 990
Crysis (nov.16.)* 11 990
Crysis collectors (nov.16)*12 990
CSI 1 990
CSI 2 Dark Motives 2 390
CSI Hard Evidence (okt)* ......Jön
D-Day HUN 1 890
Da Vinci Code 2 990
Dark Messiah of M&M HU .4 990
DarkStar One......................1 990
Dead Reefs.........................4 990
Delta Force Xtreme...............990
Desperados 990
Desperados 2 ....1 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed.......5 990
Diablo 2 Gold (ősz)* 3 990
Dino Crisis 2 ....1 990
Disciples Gold.....................1 890
Disciples 2 Gold 1 990
Disney, többféle, /db, /-tól ..1 990
Doom 3 ....3 990
Dragonblade 2 990
Dream Pinball 3D HUN......1 990
Driver 990
Driver Parallel Lines...........6 990
Ducati World Champ..........1 990
Dungeon Lords Collectors .2 990
Dungeon Siege+Aranna 2 990
Dungeon Siege 2 990
Dungeon S. 2 Broken W. ...3 990

Egypt 2+3...........................2 990
El Matador HUN..................4 990
Empire Earth 2 Gold HUN* 1 990
Empire Earth 3 (nov)* HU ..7 990
Enemy T.: Quake Wars 9 990
Enemy T. QW Collector's .13 990
Europa Universalis 3 HUN .6 990
F1 Padlógáz HUN 1 990
Fable HUN 3 990
Faces of War.......................2 990
Fahrenheit...........................3 990
Fall: Last Days of Gaia HU ...990
Far Cry 990
F.E.A.R. Gold HUN* 4 990
F.E.A.R. Perseus M. (nov)*3 990
FIFA 2005 ....1 990
FIFA 06 HUN......................3 990
FIFA 07 HUN......................7 490
FIFA 08 HUN....................11 990
FIFA Manager 06 ....3 990
FIFA Manager 08 (nov.2)* 11 990
Flatout 2.............................1 990
Flight Simulator 2002.........2 990
Flight Simulator 2004.........4 990
Flight Simulator X Deluxe 17 990
FS kiegészítők, többféle.....Akció
Flyboys Squadron..............4 990
Football Manager 2007 ......4 990
Football Manager 2008* 9 990
Ford Racing 3 ....1 990
Ford Street Racing.............1 990
Freelancer..........................1 290
Frontline Berlin 1945............990
Frontline Kurszkli cs. HU ...5 990
Gabriel Knight 3 ....1 490
Gears of War (dec)* HUN ..7 990
Genesis Rising...................5 990
Ghost Recon Adv. Warf......2 990
Ghost Recon Adv. W. 2 ......5 990
Glory of the Roman Emp. ..1 990
Godfather (Keresztapa) 3 990
Gothic 2 Gold 1 990
Gothic 3 HUN......................6 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790

GTA Vice City.....................2 790
GTA San Andreas 3 990
Ground Control Gold..........1 490
GT Legends HUN 1 990
GTR (FIA GT R.) HUN 1 990
GTR 2 ....4 990
GTI Racing HUN 5 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions...........6 990
Guild Wars+Factions........11 990
Guild Wars Nightfall 6 990
GW kieg: Eye of the North .5 990
Guild Wars+Eye of the N. ..9 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 990
Harc Középföldéért 2. .....3 990
HK2: Boszorkánykirály....7 490
Haegemonia Gold HUN.....1 990
Half-Life 2 ....3 990
HL 2 Orange Box 11 990
HL2, Ep.1, Ep.2., Portal, TF2
Halo 3 990
Halo 2 (csak Vista)............9 990
Harry Potter és a Bölcsek.. 3 990
HP 2 Titkok Kamrája 3 990
HP 3 Azkabani fogoly.......3 990
HP 4 Tűz serlege 3 990
HP 5 Főnix rendje HUN..11 990
Hearts of Iron 2 ....1 990
Hell in Vietnam HUN 2 990
Hellgate London (nov.2)*..11 990
Heroes of Might and Magic:
3.: alap+két kiegészítője ..1 990
4.: alap+két kieg., HUN....1 990
5.: alapjáték HUN.............6 990
5.: Hammer of Fate HUN .4 990
5.: Tribes of the East(nov)* .Jön
Hidden & Dangerous 2 G...1 990
Holiday World 990
Homeworld............................990
Hospital Tycoon HUN (okt)*3 990
Hotel Giant.........................1 890
House of the Dead 3............690
Hoyle játékok, 5 féle, /db ...2 990
Ice Age 2...........................1 990

Icewind Dale Saga............1 990
IGI 2: Covert Strike 2 990
IL-2 Sturmovik 1946..........2 990
Imperialism 2 990
Imperium Galactica 2 HUN ...990
Infernal 9 990
Italian Championships 1 990
Jack Keane HUN (okt)* 5 990
Jacked 1 990
Jade Empire Spec. E. HU ..3 990
Jagged Alliance 2 Gold 1 990
Jericho (Clive Barker,nov)* 7 990
Jet Storm: Modern k. HUN.1 990
Joint Task Force HUN 1 990
Juiced 2* 9 990
Jules Verne Coll. (2 játék) ..2 990
Jumurdzsák gyűrűje HUN ..7 990
Just Cause 1 990
Kao the Kangaroo 3...........3 990
Kane&Lynch HUN (nov)* ...7 990
Karib tenger kalózai*..........1 290
Karib tenger kalózai 2. ....2 990
Karib tenger kalózai 3 ....2 990
King Kong 2 990
King of the Road 990
Király visszatér HUN..........3 990
Knights & Merchants 2 H ...1 990
Knights of Honor 3 990
L'ecsó (Ratatouille) 6 990
Legacy of Kain: Defiance...1 290
Lego (EVM), többféle, /db..1 990
Locomotion 1 990
Loki 6 990
Lord of the Rings Online ..12 990
LotRO Gamecard 60 nap...7 990
Madden 08 ....11 990
Mafia 1 990
Mage Knights.....................5 990
Magyar társas: Mahjong HU .990
Mahjongg Variety Pack 2 .. 1 490
Marine Heavy Gunn Vietn.....990
Marine Sharpshooter 3 H...2 990
Mars: Letelepedés egy..........690
Marvel Ultimate Alliance 6 990

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, PS2, PSP, XBOX 360, WII ÉS NDS JÁTÉKOK – DVD FILMEK

BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett.

TELEFON:
(06-1) **479-0933**

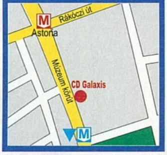
NYITVA TARTÁS:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

INTERNET:
www.galaxisnet.hu vagy **www.cdgalaxis.hu**

A már megszokott óriási választékunk és kellemes áraink mellett most még könnyebben juthat el hozzánk!

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

BKV megközelíthetőség:
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk honlapunkon találhatóak. Jelentkezés az üzletünkben.

Massive Assault 1 290
Matrix: Path of Neo 3 990
Mechwarrior 4 Vengeance .1 290
Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of Honor Airborne ..11 990
Medieval Lords HUN..........3 990
Medieval Total War Gold....1 990
Medieval Total War 2 ....4 990
Medieval 2 Kingdoms 8 990
Monopoly Tycoon..................990
Moorhuhn 4 féle, /db..........1 990
Mortyr 2 HUN.....................3 990
Moto GP 2..........................1 990
Moto GP 07.........................9 990
My Pony Stables.................1 990
Myst 4 HUN 690
Myst 5 End of Ages............2 990
Myst 1+2+3+4(angol)+5.....5 990
Nagyon Vadon (Open S.)...2 990
NBA 06...............................3 990
NBA 08 (nov..)*.................11 990
NCSoft 60 napos kártya.....7 990
Need for Speed Most W.....3 990
NFS Carbon HUN 7 490
NFS ProStreet (nov.23)* ..11 990
Neverwinter Nights 1 990
Neverwinter Nights 1 pakk.3 990
Neverwinter Nights 2 ....7 990
NHL 06...............................3 990
NHL 08..............................11 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...4 990
Oblivion Knights of the N. ..5 990
Oblivion Shivering Isles 3 990
Oblivion csomag 6 990
Oil Tycoon 2 HUN 990
Onimusha 3 ....6 990
Outrun 2006.......................1 990
Overlord HUN (október)* ...7 990
Overspeed HUN 2 990
Pacific Fighters HUN 990
Pacific Liberation Force 4 990
Panzer Elite SE.....................990
Panzer Elite Action.............1 990
Panzer Elite Action Gold 4 990
Panzer General 3D Scorch 1 290
Paradise Cracked HUN 690
Paraworld HUN 4 990
Patriots...............................4 990
Pink Panther HUN 990
Platoon HUN.......................1 990
Playboy the Mansion Gold.2 990
Pokoli Szomszédok HUN......990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..2 990
Póni Farm HUN 1 990
Port Royale 2 HUN 1 990
Praetorians 990
Prey 2 990
Prince of Persia Sands of T. .990
Prince of Persia Warr. W.......990
Prince of Pers. Two Thr......2 990
Quake 4 ....3 990
Race + Caterham...............6 990
Railroad Pioneer 990
Railroads (Sid Meier's) 5 990
Rail Simulator..................11 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six: Vegas 6 990
Rally Trophy HUN 990
Rayman 10th Anniversary..2 990
Rayman 3 990
Rayman M 1 290
Rayman Raving Rabb. H ...3 990
Red Faction 2 ....1 990
Redneck Kentucky.............1 990
Reservoir Dogs 3 990
Resident Evil 3...................1 990
Resident Evil 4 ....5 990
Restaurant Empire HUN 990
Return to Castle Wolfens. ..2 990
Richard Burns Rally 1 290
Rider's World: Lovagolni....1 990
RW: Ugratni szeretnék 1 990
RW: Versenyezni szeretn...1 990
Rise & Fall: Civ. at War 3 990
Rise of Nations Gold..........2 990
Rise of N.Rise of Legends 3 990
Robinson család titka.........2 990
Rollercoaster Tycoon 2 D. .1 990
Rollercoaster Tycoon 3 G ..3 990
Runaway HUN 1 990
Runaway 2 HUN 1 990
Rush for Berlin HUN 4 990
Rush for the Bomb HUN 4 990
Rush for Berlin Gold HUN..7 990
Sacred Gold.......................1 990
Safecracker........................1 990
Santa Ride 1 és 2 ....1 990
Secret Files Tunguska 3 990
Sega Rally 9 990
Serious Sam 2 ....2 990
Settlers 2 - 10th Annivers...6 990
Settlers 5 HUN...................2 990
Settlers 6 (október)*...........6 990
Shadowgrounds HUN 2 990
Shark Tale..........................2 990
Shellshock NAM 67 ....1 290
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock Holmes Ezüst f.......990
Shrek 2 ....2 990
Shrek 3 ....9 990
Silent Hunter 3 HUN 2 990
SH3 kiegészítő: U-Boat 3 990
Silent Hunter 4 HUN 6 990
Sim City 4 Deluxe 3 990
Sim City Societies (nov)* .11 990
Sims Deluxe.......................3 990
Sims Kiegészítő Pack 1 .....3 990
Sims Kiegészítő Pack 2 .....3 990
Sims laptopbarát 2féle,/db .7 490
Sims 2 HUN 12 990
Egyetem.............................7 490
Éjszakák 7 490
Vár az üzlet.......................7 490
Házi kedvenc 7 490
Évszakok 7 490
Jó utat! 7 490
+Mesés díszletek,cuccok.2 990
+Csilli-villi cuccok............2 990
+Bulis cuccok....................2 990
+Divatos H&M cuccok......2 990
+Trendi Tini cuccok(nov)* 2 990
Sin Episode 1: Emergence 2 990
Skoda Racer 1 990
Snowy 6 féle HUN, /-től 1 990
Soldier of Fortune 2 Gold...2 990
Sonic Mega Collection 1 990
Söldner 1 990
Space Force 2 ....6 990
Space Rangers 2...............1 990
Spellforce Platinum............3 990
Spellforce 2.......................4 990
Spellforce 2 Dragon Storm 4 990
Spiderman (Pókember)......2 990
Spiderman 3 ....9 990
Spiderman Friend or Foe...6 990
Splinter Cell 2 390
Splinter Cell Pandora HU..1 290
Splinter Cell Chaos Theory 2 990
Splinter Cell Double Agent.5 990
Stalin Subway 2 ....1 990
Stalingrad..........................1 990
S.T.A.L.K.E.R....................6 990
Star Heritage HUN.............4 990
Star Trek Legacy...............5 990
Star Wars Battlefront..........3 990
Battlefront 2 ....6 990
Empire at War 3 990
Emp.: Forces of Corrupt ..9 990
Knights of the Old Repub.3 490
KOTOR 2 ....3 990
Lego Star Wars*................1 290
Lego Star Wars 2 ....3 990
Republic Commando 4 990
The Best of SW, 5 játék ...9 990
Régebbi SW játékok,/db ..3 490
Star Wolves 2 ....4 990
Starcraft+Brood War (ősz)*1 990
Starship Troopers 1 990
Starsky and Hutch 1 990
Streets R. 2 Fast Driver 1 990
Stronghold Legends...........6 990
Supreme Commander 7 990
Surf's Up (Vigyázz,kész,..).5 990
SWAT 4 Gold HUN* 1 990
Swedish Classics GP.........1 990
Született feleségek 6 990
Tabula Rasa /online 7 990
Taxi 3 Extreme Rush..........1 990
Terrorist Taked: Kolumbia ..1 990
Mogadishu-i konfliktus H..1 990
Titkos hadműveletek HU ..2 990
Test Drive Unlimited...........6 990
Thief 3 ....1 290
Tiger Woods 08................11 990
Timeshift HUN (nov.)* 7 990
Tini Ninja Mutant Turtles 4 990
Titan Quest Deluxe 6 990
Titan Quest Immortal Thr ...5 990
Titan Quest Gold................9 990
TOCA Race Driver 2 ....2 990
TOCA Race Driver 3 ....6 990
Tomb Raider Angel of D.....1 290
Tomb Raider Legend 3 690
Tomb Raider Anniversary...9 990
Tortuga 2 A két kincs HUN .4 990
Trabi Racer 1 990
Trackmania HUN 1 990
Trackmania Sunrise HU.....4 990
Trackmania United HUN 3 990
Train Simulator...................2 990
Transformers......................9 990
Transp. Giant Gold HUN....3 990
Trucker...............................1 990
True Crime: Streets of LA ..2 990
Túl a sövényen 3 990
Tűz harcosa (Fire Capt) H .1 990
Two Worlds 6 990
Tycoon City New York........1 990
UFO Afterlight HUN 4 990
UFO Trilogy HUN (okt.)* 5 990
UFO Extraterrestrials HU* .6 990
Ultimate Motocross 4 990
Unreal Anthology 7 490
Unreal Tourn. 2007 (dec.)*.7 990
Vanguard /online................4 990
Verdák (Cars).....................6 990
Vietcong 2..........................2 990
Vietnami forgószél HUN 4 990
War Front HUN 3 990
War on Terror HUN 3 990
War Train Normandia 1944...990
Warcraft 2 Battle.net 990
Warcraft 3 Gold* (ősz) 3 990
Warh. Mark of Chaos HU ...4 990
Warh. Dawn of War GOTY.1 990
Dawn of W Dark Crusade 6 990
Warlords 4 HUN.................2 990
Wildlife Park HUN 1 890
Wildlife Park 2....................5 990
Wildlife Park 2 Crazy Zoo ..4 990
Wings of H Vörös Báró HU 1 990
Witcher HUN (nov)* 7 990
Wolfschanze 1 990
World in Conflict HUN 7 990
World of Warcraft /online ...3 490
WOW Burning Crusade ...4 990
WOW Battlechest pakk 8 990
60 napos Gamecard 7 990
World Series of Poker '07 ..3 990
Worms Forts under Siege 990
X3: Reunion 1 990
Xpand Rally Xtreme 6 990
Zeus + Poseidon................1 590
Zoo Empire HUN 990
Zoo Tycoon 2 HUN 2 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.10.25.-11.15., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / akciók – Magyar nyelven

Galaxis útikalaúz kommandósoknak írta · Grath

MASS EFFECT

No.1 PC GURU

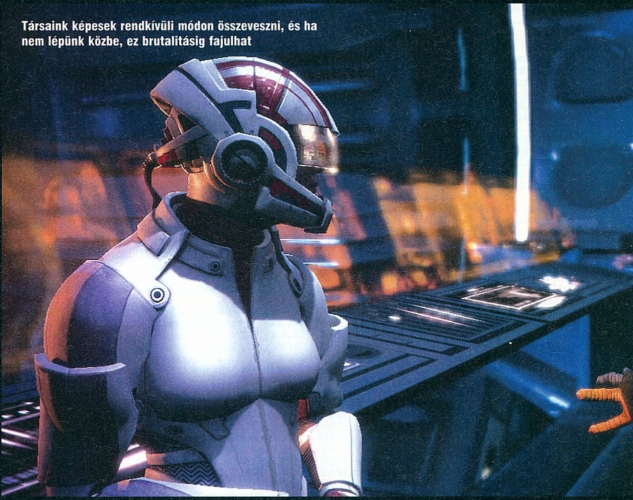
fejlesztő > BioWare kiadó > Microsoft web > masseffect.com

Óriási, minden képzeletet felülmúló űrállomás kering lassan a Tejútrendszer közepén – a lustán forgó hatalmas karok a szó átvitt értelmében is a galaxis központját jelzik. Itt, a Citadellában ülésezik a galaktikus tanács, itt vannak az intelligens fajok nagykövetségei – tulajdonképpen itt dől el a világ sorsa. Tucatnyi faj képviselői járják az irodaszint utcáit, kémek és diplomaták, biztonsági emberek és világcégek kereskedői – az alsó szinteken pedig még jobban pezseg az élet. Itt kisstílű bűnözők üzletelnek a sikátorokban, turistákat vernek át a kereskedők, füstös kocsmákban mulatnak a részeg űrtengerészek. Ismerős? Mintha csak a Föld egyik nyüzsgő világvárosában lennénk – csak a Mass Effect a jövőbe repít el minket, ahol nem csak idegenek és veszélyes, felderítetlen bolygók várnak ránk, de a nagypolitika buktatói is.

CSAK FELNŐTTEKNEK?

A Mass Effect mestermunka. Zseniális, emlékezetes alkotás – a BioWare eddigi legjobb mun-

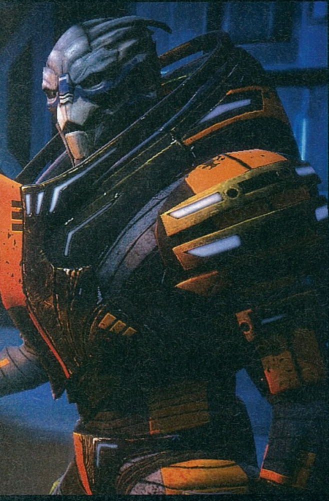
Társaink képesek rendkívüli módon összeveszni, és ha nem lépünk közbe, ez brutalitásig fajulhat



Bár az összes kiadott képen ugyanaz a férfi karakter látható, készíthetünk akár női hőst is

kája. Fogták összes eddigi játékukat, kiszedték belőlük a legjobb részeket, aztán kiegészítették néhány új ötlettel, és beletöltötték egy csodálatos, általuk alkotott sci-fi világba.

A Mass Effect komoly témákat feszeget, talán elsőként a szerepjátékok között. Nem csak a világmegmentésről szól, nem csak látványos harcokról és idegen világokról, de megpróbálja realisztikusan bemutatni, mi lenne, ha odakint már lenne egy csomó nép, akik közé az emberiség szokott módján, egy zuhanó interkontinentális rakéta visszafogottságával és kompromisszumkészségével lép be.

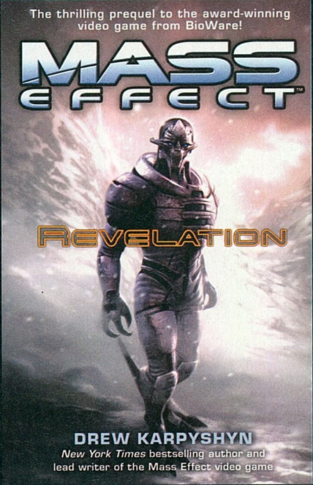


Ebben a világban ugyanis az emberiség az "új srác". A többiek már sok száz, némelyek akár ezer év óta csiszolódnak össze, élnek együtt, és még a Citadellára meginvitált legújabb nép is kétszáz éve él ott. Ide érkezünk meg egy marsi felfedezésnek köszönhetően (egy 50 ezer éve kihalt nép hagyatéka villámsebes fejlődést idéz elő, pár év alatt évszázadokat ugrik előre a technológia), és szokott agresszivitásunkkal próbálunk meg helyet vájni magunknak a galaktikus politikában. Az elszántság egyrészt eredményeket hoz, másrészt meg sokak utálatát, irigykedését.

Ebben az ingatag helyzetben indul a játék, melyben egy fiatal különleges ügynököt irányítunk, Shepardot. Ő lehet fiú vagy lány, fehér vagy fekete bőrű, arcát mi alakíthatjuk ki (további plusz pont, hogy a női karakterek csinosak, de nem a szilikonos-miniszoknyás stílust képviselik), még kasztot is választhatunk neki. A játék eleje tulajdonképpen

Kötelező kiegészítő

Manapság abszolút nem szokatlan, ha egy játékhoz – főleg ha kidolgozott világgal rendelkezik – külön könyv jelenik meg. Általában ezek minősége a jó közepes szinten mozog, ám a Mass Effect e téren is kivétel: a Revelation című regény önmagában is izgalmas olvasnivaló. Ez tulajdonképpen a játék felvezetése – egyrészt megismerjük belőle a XXII. század új világát, másrészt pedig az események indulását. A játékban mentorként megjelenő Anderson kapitány itt még ifjú kommandósként jelenik meg, Sarenről pedig kiderül, hogy miként is kerül kapcsolatba a geth fajjal.



Hanar

A békés, piros medúzára hasonlító hanarokat mindenki csak zselének hívja – ám a gúnynév egy végletekig udvarias, békés fajt takar, akik csak akkor idegesednek fel, ha valaki az általuk isteneknek tekintett protheanokat nem tiszteli eléggé.

Krogan

A kroganok egy agresszív faj, akik egyszer le akarták igázni a világot. Annak egy kémiai fegyver vetett véget: a genophage nevű kór miatt ma már alig születik élő krogan; viszont még most is ők a galaxis legkeményebb zsoldosai.

Az idegenek

A Mass Effect csillagközi hangulatának alapja a rengeteg furcsa idegen lény, amelyek benépesítik a világot. Mindegyik egyedi, mindegyik más és más világnézettel rendelkezik – és persze minden nép millió, teljesen eltérő tagból áll. Az alant található bemutató csak a legfontosabb népeket tekinti át, olyan kisebb, kevésbé fontos fajok nem is szerepelnek benne, mint a négyszemű batarianok, vagy a vízilószerű, mókás beszédű elcorok.

Quarian

A quarianok egy nomád nép, akik egy ezernyi hajóból álló flottán élnek, mióta az általuk piszkos munkára teremtett geth elszabadult és elkergette őket otthonukból. Értelemszerűen bosszút akarnak állni...

Salarian

A Tanácsba tartozók közül ők a gazdaságilag és katonailag legkevésbé erős faj – igazi erősségük a kémkedés. A távoli bolygókon a kereskedők nagy része is salarian.

Turian

Agresszív, önző és ravasz faj – pont, mint az emberiség. A krogan forradalom leverésében játszott szerepük miatt kaptak helyet a Tanácsban, ezt azóta is féltékenyen védik, leginkább az emberektől.

Asari

Nem csak a Tanács résztvevői, de alapítói, az első faj, amelyik rátalált a Citadellára. Azóta is a galaktikus béke nagykövetei, talán ők azok, akik leginkább próbálják összetartani az intelligens fajok békés együttműködését, szövetségét. Nem nélküli, akár ezer évig is élő lények, akik szaporodáshoz bármilyen más humanoid faj bármilyen nemű tagját használhatják.

Volus

Gömb alakú testük az anyabolygó erős gravitációjának köszönhető, a légzőmaszk pedig az oxigén rájuk nézve mérgező voltának. Az erős kereskedői vénával rendelkező faj féltékenyen nézi, amint az emberiség egyre-másra kapja az előjogokat.

A galaxis központja a Citadella, ez az ősi, ismeretlen működésű űrállomás

egy próbatétel – az emberiség elismeréseként esély van rá, hogy bekerülhessünk a Citadella elit ügynökei, a törvények által nem kötött Spectre-ek közé. A küldetés persze balul sül el – igaz, nem nekünk köszönhetően: feltűnik a színen egy másik Spectre, lelövi a minket figyelő kollegáját, és a zsákmánnyal együtt elpályázik a színről.

Parancsnokunkat persze nem hatja meg a mentegetőzésünk, a Tanács tagjait nem tudjuk meggyőzni Saren bűnösségéről (így hívják a nyilvánvalóan gonosz Spectre-t), úgyhogy nincs más hátra, mint nyomozni, amíg valahogy bizonyítékot nem lelünk Saren ellen. Ha ez megvan (ez háromnégy óra lesz, amely idő alatt alig-alig kell harcolni, inkább a beszélgetésé, a meggyőzésé a szerep), végre beavatnak minket, az elit titkos ügynökök egyikévé válunk – és ekkor a játék felnyílik, szinte felrobban. Egyrészt felsejlik Saren igazi célja – azt a geth nevű, mesterséges intelligenciát „tartalmazó" robotnépet akarja visszahozni, akik egyszer már feldúlták a világot. Persze minden válasz újabb kérdéseket szül: miért tűntek el a Citadella egykori alkotói, a protheanok? Kik lehetnek a misztikus reaperek, egy másik vérszomjas robotfaj? Miért tart Sarennel a nemes asari nép egyik legnagyobb hatalmú képviselője?

> „A Mass Effect vitathatatlanul az év egyik legkiemelkedőbb alkotása!"

TÁGULÓ VILÁGEGYETEM

A legnagyobb kérdés azonban mégis az, hogy: hova menjünk? Miután megkapjuk galaktikus mércével mérve is ultramodern hajónkat, elég egy pillantást vetni a galaktikus térképre, hogy elbóduljunk. Már az első pillanatban is vagy tíz csillagfelhő vár ránk, melyekben akár négy rendszer is lehet, egyenként akár tíz bolygóval is – nem is beszélve a kihaltnak tűnő hajóroncsokról, űrállomásokról. Igaz, ezek egy része gázbolygó, meglátogathatatlan. Mások túl fagyosak, vagy éppen forrók ahhoz, hogy leszálljunk rajtuk. Igaz, ezeket át lehet vizsgálni, és néhol prothean adatlemezeket találunk, máshol meg az emberiség egésze számára hasznos nyersanyag-lelőhelyeket.

Így is van azonban rengeteg helyszín, ahol le lehet szállni – és ezek a főszáltól teljesen független kalandok sok-sok órányi elfoglaltságot nyújthatnak. Van, ahol rögtön segélyhívásba ütközünk, és egy lezuhant kereskedőhajó menekültjeit menthetjük ki, de lesz, ahol a hatalmas terepen csak néhány elhagyatott kolóniát, járművet vagy csak néhány kiszikkadt hullát lelünk. Az a bolygó, ahol véletlenül sikerült megtalálni egy űrkalóz-szövetség bázisát, két, tűzharcokban gazdag órát vett el az életemből, az meg, ahol csak üres bányák és felderítendő nyersanyagmezők voltak, tíz percet. Viszont mindkettőt élveztem, a játék pompásan adja át a felfedezések hangulatát.

KOTOR ÉS OBLIVION

A fenti két játék az, amihez legjobban lehet kötni a Mass Effectet – azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy ez jobb mindkettőnél. Az Oblivionból a hihetetlen nemlinearitás érkezik: én 17 óránál járok, és csak két sztoriküldetést hajtottam végre. Az időm nagy részét az ennek szempontjából irreleváns helyszínek bejárásával töltöttem, segítettem kirabolt kereskedőkön, kerestem meg ideges öcs bátyjának eltűnt űrhajóját, kutattam elveszett asari írások nyomát, rábeszéltem egy szekta vezetőjét a megadásra, és harcoltam egy rejtélyes idegen tárgy által szörnyekké változtatott kolónia tagjaival. Millió lehetőség van a Mass Effectben – és eddig egyetlen unalmas perc sem volt!

A KOTOR talán az, amelyre a játék felépítése leginkább hasonlít: a bolygókra, csatákba két

Elvitte az ördög...?

A BioWare és a Pandemic hosszú távú függetlenségét volt hivatott biztosítani az Elevation Partners befektetési cég által tavaly megejtett felvásárlás. 600 millióért bezsákolták a két céget, egymás mellé költöztették őket, és azóta mindenki békében dolgozik. Az ám, viszont október 11-én az Electronic Arts bejelentette, hogy mintegy 860 millióért megvásárolták a két fejlesztőstúdiót, úgyhogy azok már a nagy EA-családhoz tartoznak. Persze rengetegen háborodtak fel a hír hallatán és talán ugyanilyen természetes, hogy a cégvezetők megpróbálták mindenkit megnyugtatni: nem lesz változás, a minőség marad a mérce, nem fognak évenkénti ritmusba átmenni. Meglátjuk, mit hoz a jövő, az mindenesetre biztos, hogy a Mass Effect, a Dragon Age és a Jade Empire jogai már az EA-nél vannak...

Párbeszédek, másképp

A digitális színészek alkalmazása is rendkívül jó húzás volt, nem csak csodálatosan néznek ki (az emberek ugyanúgy, mint a néhol rücskös, néhol éteri idegenek), de a rendszer is jól működik. Már miközben beszélgetőpartnerük szövegel, választhatunk a következő mondandónkról. Nincs kiírva az egész szöveg, csak egy pár szavas összefoglalás – de az pont elég.

karaktert vihetünk magunkkal, minden társunknak kidolgozott háttértörténetét deríthetjük fel (küldetésekkel, beszélgetéssel és megfelelő viselkedés tanúsításával), ugyanúgy van naplónk és jellemjáték, fegyvereinket ugyanúgy erősíthetjük, mint anno a fénykardokat, és még a fejlődés is hasonlóképpen történik. Csak éppen minden valahogy jobb lett kicsit…

Társakból ugyan ezúttal csak hatot kapunk, ám ezek mindegyike igen kidolgozott személyiség, akikkel a legkülönfélébb kapcsolatba kerülhetünk. Lehetséges a szerelem, de ugyanígy a gyűlölet is – még a gyilkosság sincs kizárva. Lesznek barátaink, lesz, aki mentorként néz ránk, és lesz, akivel legjobb esetben is csak a tiszteletig juthatunk; de persze ez minden játékosnál más és más lesz, hiszen a párbeszédek során millió irányba vihetjük el a kapcsolatokat.

Maga a harc is jobb lett, valahogy természetesebb. A körökre osztás már teljesen eltűnt, minden valós időben zajlik. Ha lőni akarsz, nyomd le a ravaszt, ha irányítani akarod társaidat, az is csak egy gombnyomás. Kétszer állhat le a játék harc közben: ha fegyvert akarunk váltani (akár társainknál), vagy ha különleges képességeket akarunk elsütni. Ez utóbbiak a kasztokkal vannak kapcsolatban, melyekből van három alap és három kevert (meg állítólag plusz hat bónusz, de idáig még nem jutottam el). A nehéz páncélt hordó harcosok a fegyverekkel trükközhetnek (fejlövés a sniperrel, koncentrált lövés a shotgunnal stb.), a technikusok a műszaki cikkeket rongálják (pajzsot eltüntet, páncélt lerobbant, fegyvert bénít) a biotikusok pedig a világ szövetével játszanak. Tűzgolyók meg ilyenek nincsenek, inkább az erőterekkel van kapcsolatban a dolog. Felemelhetjük, elhajíthatjuk az ellenfeleket, mindent magába szívó szingularitást idézhetünk elő, vagy pajzsot kreálhatunk magunk elé.

Az átvezető jelenetek magasan a BioWare eddigi legjobban megtervezett videói

Ha csak néhány ellenfél van, simán, realtime átfuthatunk rajtuk. Ha komolyabb a helyzet, érdemes fedezékből lőni, a társakat irányítani. Az igazán nagy csatáknál (volt, ahol 15 ellenfél volt velem szemben, köztük szupergeth és egy óriási lépegető) már érdemes fegyvert váltani (például, ha az egyikben pajzsleszedő lőszer, a másikban meg robotok ellen való van), és sűrűn használni a speciális képességeket. A játék egyébként egész jó kihívást ad, ha ész nélkül rontunk bele csatákba, úgy levágnak minket, hogy jobban se kell.

Ott van még a csodálatos szintetizátor-zene, a nagyszerű grafika (a karakterek mesteriek, cserébe a világok kicsit kopárak – viszont a szemcsés szűrő rengeteget dob rajta), a végre valóságosabb jellemjáték (külön van a „megértő" és a „kegyetlen" döntéseknek csíkja, az egyikben szerzett pont nem csökkenti a másikat) és a mindent verő design az idegenektől az egyenruhákon és a fegyvereken át egészen az űrhajókig.

JÖN!

A Mass Effect tehát mestermunka. Zseniális, emlékezetes alkotás – a BioWare eddigi legjobb munkája. Novemberben jön X360-ra.

Mi viszont azért írunk róla, mert egy-másfél éven belül PC-re is megjelenik. Ez nem kérdés, nem pletyka – tény. Mi mondjuk nem bírnánk ki addig (főleg, hogy addig talán a második része is megérkezik a trilógiának), de tény, hogy jön. És hogy magyar felirattal-e? Lenne rá egy fogadásunk…

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 99%

VÁRHATÓ SIKER 100

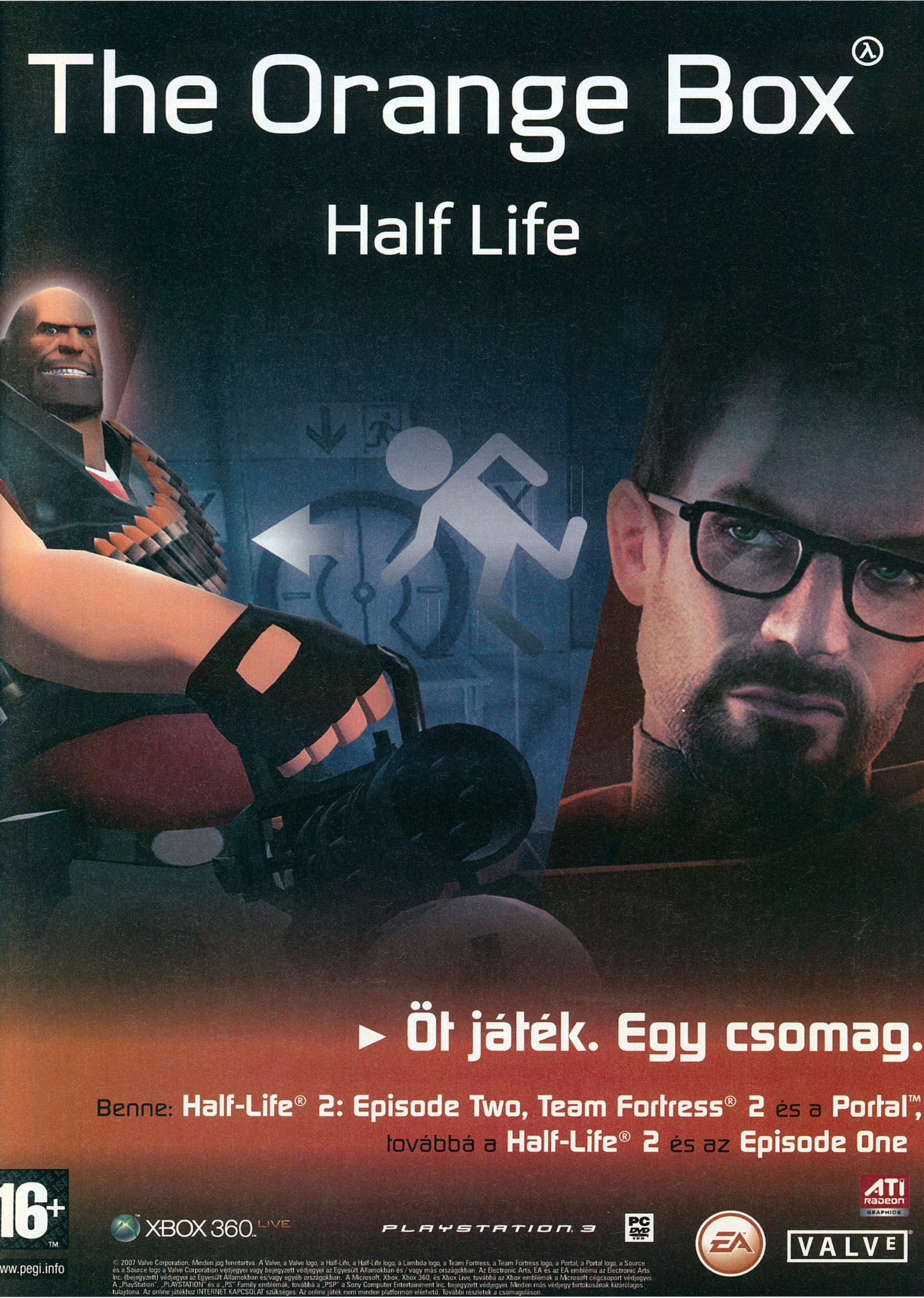
A Mass Effect az utóbbi évek messze legjobban kidolgozott szerepjátéka, de összetettben is valahol az abszolút toplista teteje körül mozog. Magával ragadó, hangulatos, intelligens; az igazi bizonyíték rá, hogy egy játék is képes érzelmeket, gondolatokat kiváltani. Imádom!

GRATH

PRO: Minden tekintetben formabontó, rendkívül kidolgozott csodálatos játék!

KONTRA: A PC-s verzióig nem bírnánk kivárni!

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4


The Orange Box
Half Life
Öt játék. Egy csomag.
Benne: Half-Life® 2: Episode Two, Team Fortress® 2 és a Portal™,
továbbá a Half-Life® 2 és az Episode One
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
PC DVD ROM
ATI RADEON GRAPHICS
EA
VALVE
© 2007 Valve Corporation. Minden jog fenntartva. A Valve, a Valve logo, a Half-Life, a Half-Life logo, a Lambda logo, a Team Fortress, a Team Fortress logo, a Portal, a Portal logo, a Source és a Source logo a Valve Corporation védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és / vagy más országokban. Az Electronic Arts, EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, és Xbox Live, továbbá az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei. A „PlayStation", „PLAYSTATION" és a „PS" Family emblémák, továbbá a „PSP" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. Minden más védjegy birtokosának kizárólagos tulajdona. Az online játékhoz INTERNET KAPCSOLAT szükséges. Az online játék nem minden platformon elérhető. További részletek a csomagoláson.

50 DOLOG, AMIT EDDIG NEM TUDTÁL...

Az új Call of Duty a modern időkben játszódik. A Hellgate-ben démonokat kell irtani. A Guitar Heroban gitározni kell. Ezeket mindenki tudja, ezért nincs is rá szükség, hogy az ősz – és a későbbi időszak – legjobban várt játékaival kapcsolatban újra és újra leírjuk őket. Ehelyett összegyűjtöttünk 50 olyan információt, melyekről biztosan nem volt még tudomásod; például sejtetted volna, hogy Altairnak ilyen formás lábai vannak... ?

ASSASSIN'S CREED

Ubisoft - Ubisoft Montreal - 2008. március

ÖTLET A KLOTYÓBÓL

Bármilyen hihetetlenül is hangzik talán, de az utcai lökdösődés ötletét egy szorult helyzet szülte: Patrice Desilets kreatív direktor épp egy izgalmas hokimeccs utolsó harmada előtt igyekezett a mellékhelyiségbe, ám a nagy tömeg miatt félő volt, hogy nem ér vissza időben a helyére. Ekkor jutott eszébe, hogy a gyors haladás nagyszerű módszere lehetne, ha vadul szaladna és mindenkit félrelökne. A kezdésre tényleg nem ért vissza, viszont másnap már része volt a játéknak ez a lehetőség…

ELŐRE A MÚLTBA!

Bár sok pletyka volt arról, hogy a játékba az időutazás visz modern szálat, nemrég kiderült, hogy erről szó sincs: egy jövőbeli cég keres olyan embereket, akik sikeres bérgyilkosok leszármazottai. Altair egyik ük-ük-ük unokája is a képbe kerül, és a játék tulajdonképpen a genetikai memóriájának letapogatása során előtörő emlékeket mutatja be.

SZÉGYENLŐS FIÚ

Kíváncsi vagy Altair arcára? Hát, ez a vágyad nem teljesülhet – ugyanis a kámzsa mindig elrejti az arcának nagy részét, akárhogy is forgatjuk a kamerát. Fizimiskájához csak áldozatai kerülhetnek igazán közel, ők meg ugye nem lesznek abban a helyzetben, hogy elmondják, mit is láttak…

ÁRNYÉKOLÁS

Altair neve arabul „repülő sast" jelent, és erre a fejlesztők alaposan rá is játszanak. Hősünk fehér lebernyeget visel, melyet hátul bevágtak, fejét kámzsa rejti, így az árnyéka messziről a földre vetődve (mondjuk ugrás közben) egy sast mintáz.

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Eidos - IO Interactive - 2007. november

CSAK GYEREKEKNEK?

Noha a Dead Men alapvetően véres és agresszív játék lesz, minden pályán lesz elrejtve valami cuki kis állatka – a tokiói szinten például egy plüssróka futkározik az egyik tetőn. Ez nem valami elvont belső poén, hanem utalás a cég egyik készülő, főként kisebbeknek szánt programjára.

GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK

Aspyr - Neversoft - 2007. november

EREDETI REMAKE-EK

A fejlesztők kisebb gondokba ütköztek, mikor a licenszelt nóták eredeti mesterverzióit akarták megkapni az együttesektől. A Living Colour banda Cult of Personality számának eredeti felvétele egyszerűen elveszett, így azt a banda újra rögzítette – és kiegészítették egy külön a játék számára készült szólóval is. A Sex Pistols-féle Anarchy in the UK eredetijét valamelyik tag semmisítette meg, így a még élő tagok összeálltak, és újraalkották a legendás, 1976-os számot.

HELLGATE: LONDON

Electronic Arts - Flagship - 2007. október

A GONOSZ SZEM

Az EA minőségbiztosítási részlege alkotta meg a barátságosan Evil Eye névre keresztelt kémprogramot, ami a játékosok érdekében működik és szkennel mindent. Figyeli a különböző kasztok hatékonyságát, a szörnyek vérmességét, a tárgyak kiegyensúlyozottságát, és az adatok alapján a fejlesztők be tudnak avatkozni. A Szem első fontos eredménye az volt, hogy a Flagship megerősítette az eddig a többitől lemaradó Swordmaster kasztot.

HELLGATE RTS

A fejlesztők rengeteg különleges, egyedi küldetéssel készülnek, az egyik ilyenben egy sereg vezetőjét kell alakítanunk, és így a csatától messze kell parancsokat kiadnunk. Mintha csak egy RTS-ben lennénk, felülről látjuk a pályát, kijelölhetjük, utasíthatjuk beosztottjainkat. Hogy ez multiban hogy működik majd, arról egyelőre nincs infó...

A DIABLO KÉSZÍTŐITŐL...

Ez ugye a Hellgate leggyakoribb kísérőmondata, ám egyúttal igazi tény is. A Flagship három alapítója (Bill Roper, valamint Erich és Max Schaefer) volt az eredeti Diablo kitalálója, és rajtuk kívül is tizenöt embert tudtak magukkal csábítani a Blizzard North-tól.

THE WHEELMAN

Midway - Midway Newcastle - 2008 (?)

NYAKIG...

Vin Diesel még mélyebben benne van a játékban, mint a Riddick esetében: minden jelenetet, játékelemet, karaktert véleményez. A fejlesztők szerint Vin megszállott játékos, és igen kritikus saját programjaival kapcsolatban.

ELŐBB A JÁTÉK, AZTÁN A MOZI

Vin Diesel ötlete volt, hogy egyszerre készít egy filmet és egy játékot – egyik sem a másik utánérzése, hanem ugyanabból az alapötletből, egyszerre készülnek. Vélhetően ez a minőség javulását jelenti, hiszen mindkettőn szabadon dolgozhat a két gárda, persze az ötleteket, grafikai megoldásokat egymás közt megosztva. A játékban is Milo, a film főszereplője lesz a központi alak, amint Barcelonában száguldozva, és autóból lövöldözve hajtja végre a küldetéseket.

JÖNNEK A ZSARUK!

A Wheelmanben minden eddiginél szemetebb, aljasabb rendőrökre lehet számítani, akik tényleg mindent bevetnek, hogy elkapjanak minket. Ez nem AI-programozók műve, hanem a játékosoké, hiszen a sima multis versenyek mellett online beszállhatunk más játékosok sztorimódjába is, az ellenséges zsarukat alakítva.

HAZE

Ubisoft - Free Radical Design - 2008. március

CÉGES KAPCSOLATOK

A Haze egyik központi szereplője a Mantel nevű óriáscég lesz, hisz karakterünk ennek kötelékében indul. A fejlesztők nem cicóztak, egy igen részletesen kidolgozott weboldalt raktak össze, melyet a mantelglobalindustries.com címen lehet megnézni.

MAJOM BANDA

A Free Radical egy nem teljesen normális csapat, erre utal a rengeteg majom, amit játékaikba csempésznek. A Haze sem lesz kivétel, csimpánzok, orángutánok és gorillák is lesznek a programban, millió helyen elrejtve – vagy éppen multis karakterként.

UNREAL TOURNAMENT 3

Midway - Epic - 2007. november

UNREAL: THE GATHERING

Igen, az UT3 egyjátékos módjában megfelelő teljesítménnyel különböző kártyákat nyerhetünk, melyeket aztán a gép irányította társaink tápolására költhetünk el: így lehet új induló fegyvereket, életerő-, vagy sebzésbónuszokat vásárolni nekik.

CENZÚRA?

Mindenki tudja, hogy ha valamihez szabadon lehet modokat, kisebb kiegészítőket gyártani, abból rengeteg pornográf, illetőleg szerzői jogot sértő tartalom lesz (például már készen áll egy csapat, akik a Halo 2-t akarják UT3 alá megírni). Ezért az Epic a pereket megelőzendő ezúttal kénytelen online szűrni ezeket a tartalmakat, esetleg feketelistára tenni bizonyos alkotókat. Persze LAN-on minden belefér!

JÓ WALKERHEZ IDŐ KELL

A játék igen sokat késik, ám ennek viszont oka van: a pályák kidolgozása mellett a járművek megalkotása is rengeteg időt vett el. A Dark Walker elkészítése például egy ötfős csapatnak köszönhető: 9 nap tervezés, 39 nap modellezés, 15 nap textúrázás, 15 nap extra vizuális effektek, utána pedig jöttek a hangok, a fizika bedrótozása és az irányítás finomhangolása...

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Activision - Infinity Ward - 2007. november

VADDISZNÓ

Mivel a fejlesztőknek rengeteg dologban segítettek a kaliforniai Palms bázis tengerészgyalogosai, köszönetképpen beletették őket a játékba – illetve kedvenc tankjukat, mely a War Pig névre hallgat. Ez több küldetésben is feltűnik, és mindig hatalmas rendet vág ellenfeleink között.

UGRÁS A MÉLYBE

A helikopterből kötélen való leereszkedés motion capture-ölése volt a legnehezebb feladat, hiszen ehhez hatalmas függőleges tér kellett. Ezt végül a fejlesztők Los Angeles-i irodájának erkélyéről leereszkedve valósították meg a nép nagy örömére: ugyanis ez a város egyik legforgalmasabb sugárútja, a Ventura Boulevard mentén zajlott.

KESZTYŰS KÉZZEL

Eredetileg az Infinity Ward stúdióvezetőjének egyik kesztyűjét szánták az FPS nézetben a fegyvert fogó kézre, ám mivel a grafikusok egyöntetű véleménye szerint az túl nőies volt, megbuktatták a főnöki tervet, és együtt választottak egy újat.

MAJDNEM KÉSETT

A játék fejlesztésében kisebb bukkanót okozott, hogy a katonai tanácsadónak, Hank Keirseynek pár hétre el kellett utaznia Irakba, hogy ott képezzen ki friss újoncokat – köztük a fiát is. Ez szerencsére nem tartott sokáig, így végül az eredeti ütemezés szerint ment tovább a munka.

GRAND THEFT AUTO IV

Take-Two - Rockstar North - 2008 (?)

JÁTSZD ÚJRA, JACK!

Jack Thompson, az erőszakos játékok ellen keresztes háborút indító, ám amúgy meglehetősen sikertelen ügyész paródiája szerepel a GTA4-ben: egy Goldberg nevű, likvidálásra kijelölt korrupt ügyvédként jelenik meg, aki a videojátékok ellen kampányol. Jack persze azonnal beperelte a céget.

DEVIL MAY CRY 4

Capcom - Capcom Japan - 2008. március

KÖNNYÍTÉS?

A DMC2 általános nyugati vélemény szerint borzalmasan könnyűre sikerült, ezért a Capcom alaposan felturbózta ilyen téren a harmadik részt Japánon kívül. Ennek eredménye egy legendásan nehéz játék lett – mindenki szerint túl szemét. Így aztán most megint változtatnak: a játék DMC2-szinten indul, de a végére mocskosul bekeményít majd, a harmadik részt idézve. Persze Japánban marad a régi, könnyed móka...

CRYSIS

Electronic Arts - Crytek - 2007. november

ÚJ SZTORI

Nemrégiben hivatalos lett, hogy a fejlesztők kicsit átírták a játék sztoriját: most már úgy indulunk, hogy egy kupac elrabolt amerikai régészt kell kiszabadítani a koreaiak fogságából. Ha valaki nem emlékezne rá, az eredeti az volt, hogy mi támadjuk be jól a koreai régészeket. Óriási változás!

ERŐDEMONSTRÁCIÓ

Az eredetileg szeptember 25-re, a Halo 3 megjelenésének napjára tervezett demót a Crytek végül elhalasztotta, mondván nem volt rá elég idejük (szerintünk az is közrejátszott, hogy az FPS-rajongók nagy része inkább Halózott volna aznap...). Sebaj, a most október 26-ra időzített demóban lesz egy ajándék: a SandBox 2 névre keresztelt pályaszerkesztő, amivel azonnal el lehet kezdeni ismerkedni.

LEMEGY A NAP

A bázisfoglalós, fejlesztgetős Power Struggle multis játékmód 32 fővel akár nyolc-tíz órán keresztül is tarthat, az unalom megelőzése végett pedig eközben akár több nap is eltelhet a játékban, a megfelelő látványeffektek (naplemente, éjszaka, hajnalpír stb.) kíséretében. Még egy kiegészítés: időközben lemorzsolódott a játékból a CTF és a TDM is.

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Vivendi - Blizzard - 2008. Q2

INSTANT ÖRÖMÖK

A Blizzard két új instance-ról rántotta le a leplet: az egyik a Caverns of Time-ban lesz, és azt mutatja be, amikor a Warcraft 3-ban Arthas leméşzárolt mindenkit Stratholmeban. Lesz aztán egy Nexus nevű terület, három instance-szal, melyben az öt sárkánynemzetség közül a kékeket, a mágia őrzőit kell leverni, főnökük, Malygos heveny megzakkanásából kifolyólag. Az utolsó csata az égben, repülve zajlik majd...

MAFIA 2

2K - Illusion Softworks - 2008 (?)

EGYMÁS ELLEN

Még 2004-ben, amikor még arról szóltak a hírek, hogy a Mafia 2 fejlesztését leállították (akkor ez igaz is volt, hiszen több programozó és designer lelépett a cseh cégtől), arról is beszéltek néhányan, hogy multiplayert is terveztek a játékba. Úgy tűnik, ez a terv életben maradt, hisz a játékban végül lesz multi, méghozzá egy jó kis bázisfoglalós móka!

DRAGON AGE

? - Bioware- 2009 (?)

2 IN 1

2004-ben mutatták be, de jövőre sem jelenik meg... De miért is kell ehhez ennyi idő? Millió más dolog mellett például azért, hogy összehozzák a rendkívül látványos, azonnali és nem zavaró váltásokat a kalandozás és a harc között. Előbbi ugyanis karakterközeli, akcióban gazdag külső nézet lesz, utóbbi pedig a Baldur's Gate-ekre hasonlító felülnézet, majdhogynem RTS.

JELLEMJÁTÉK MÁSKÉPP

A Dragon Age lesz az első BioWare-játék az új évezredben, amely nem figyeli-pontozza a jellemünket. Persze ez nem jelenti azt, hogy a játékban ennek nem lesz szerepe, sőt: minden eddiginél nagyobb hatású döntéseket hozhatunk. Cselekedeteink nyomán dől el, hogy ki lesz az egyik birodalom uralkodója, máskor meg egy egész faj túléléséről vagy pusztulásáról dönthetünk.

THE WITCHER

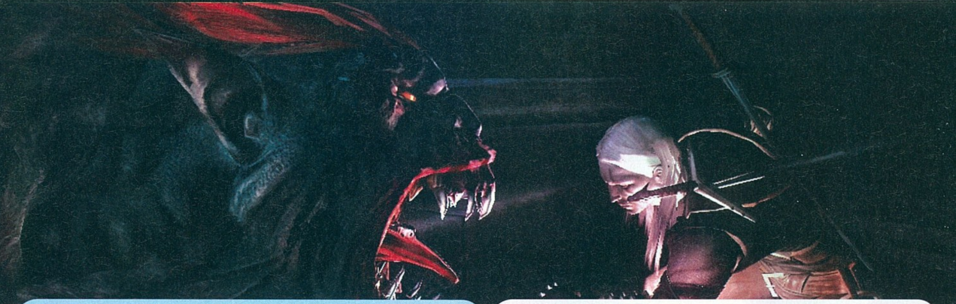
Atari - CD Projekt Red - 2007. november

HANGOSKODÁS

Az audióért felelős szakemberek sokáig szenvedtek a különféle démonok hangjainak megalkotásával. A végső megoldás alaposan torzított emberi üvöltés lett, melyet extra zörejekkel kevertek: állati hörgéssel, vagy a legbrutálisabb lény esetében sportkocsimotor zúgásával.

BALDUR'S GATE HELYETT

Majdnem nem kaptunk Witchert, a cég eredetileg ugyanis a konzolos Baldur's Gate Dark Alliance PC-s portjának elkészítésére kapott megbízást. Az Interplay azonban akkoriban kezdett csődbe csúszni, így a projektet lezárták, és jöhetett helyette a „hazai" fantasy.



FILOFAX

A fejlesztők egyedi módszert találtak ki a többiek figyelmeztetésére: Geralt hátán hónapokig egy bazi nagy tábla lógott, és erre firkálták fel az egymásnak szóló emlékeztetőket. Két napig például szegény hős a „don't forget the fucking slots!!!" felirattal a hátán mászkált.

MADE IN HUNGARY

A Witcher honosítása minden bizonnyal a legdrágább ilyen hazai project volt, a szinkronok felvétele 22 napon át tartott, és ezer oldalnyi szöveget mondott fel az 51 szinkronszínész. Mi nemrég hallottunk belőle részleteket, és megdöbbentően színvonalas volt.

GEARS OF WAR

Microsoft - Epic - 2007. november

TITKOS PROJECT

Hivatalosan ugyan senki nem erősítette meg, hogy a Gears of War PC-s verziója magyarul fog megjelenni, de bízzatok bennünk: ékes magyar feliratozással lesz ellátva a program. Persze majd vágjatok meglepett arcot, nehogy lebukjunk itt a titkos információk terítésével…

MOST AJÁNDÉK BRUMAKKAL!

A PC-s verzió plusz tartalmának legemlékezetesebb része minden bizonnyal az óriási Brumak lény ellen vívott csata lesz. Ezt eredetileg az X360-as verzióba is beletervezték, ám fél évvel a megjelenés előtt kiderült, hogy nem lesz idő rendesen kidolgozni – így aztán azt csak mi kapjuk meg!

ÁLMOK ÁLMODÓJA

Attól függ, milyen hangulatban kapod el CliffyB-t, kétféle választ kaphatsz arra a kérdésre, hogy legszívesebben melyik játékon dolgozna. Amikor viccelődős kedvében van, a Strip, Strip, Baby című táncolós-táncszőnyeges játékot említi, melyhez egy rúd is járna, amikor komolyan vesz téged, a Jazz Jackrabbit 3-at említi.

ÚJ ÖTÖS

A PC-s verzióban egy új fejezet lesz (az utolsó előtti), méghozzá öt, teljes hosszúságú pályával. Ezek a következők lesznek: Impasse, Comedy of Errors, Window Shopping, Powers that Be, Jurassic Proportions. Ki tudod találni, melyik pályán lesz az óriási cyberdinoszaurusz főellenség, a brumak?

EMPIRE: TOTAL WAR

Sega - Creative Assembly - 2008 (?)

KIRÁLYSÁG

Az E:TW-ben három államforma közül választhatunk, melyek mindegyike hatalmas kihatással lesz mind birodalmunk belső működésére (például a sorozásokra, a feltalálásokra és a forradalmakra), mind pedig arra, hogy a többi állam miként bánik velünk. A három államforma a következő: abszolút monarchia, alkotmányos mo-narchia és köztársaság.

FAR CRY 2

Ubisoft - Ubisoft Montreal - 2008. Q2

MAGYAROK A SZAVANNÁN

A Far Cry 2 egyik újítása a haverok bevezetése lesz: a játék során 12 fickóval barátkozhatunk – vagy éppen veszhetünk – össze, akik aztán kihúzhatnak minket a trutyiból, ha nagyon szorul a hurok. Közülük az egyik Paul Ferenc névre hallgat, és képe alapján egy nem túl barátságos fickó: egy körszakállas, ápolatlan, nagydarab férfit képzeljünk el koszos kezeslábasban, méretes pisztollyal a kezében. Persze ha megtaláljuk a gyengéd oldalát, örökké a barátunk lesz…

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Electronic Arts - EA Black Box - 2007. november

BÜNTI

A fejlesztők szerint az utcai versenyzésnek leáldozott, így az egykori illegális mérkőzéseket ma már kénytelenek a srácok rendezett körülmények között megrendezni. Vancouverben, a fejlesztők főhadiszállásán például rendszeresen razziáznak a rendőrök, akit elkapnak, annak tízezer dollárt kell fizetnie, plusz lefoglalják a kocsiját és két évre bevonják a jogsiját...

OFFLINE ONLINE

Az online mód idén a szimpla versengés mellett a közösségre épül: bárki kidolgozhat egy legfeljebb hét részből álló versenysorozatot, azt addig gyakorolja, amíg akarja, majd a csomagot továbbküldheti a haverjainak. Azok megpróbálhatják megdönteni a rekordot, és továbbküldhetik a saját ismerőseiknek, és így tovább – egy izgalmasabb széria így akár több (száz)ezer kézen is átfuthat.

ALONE IN THE DARK

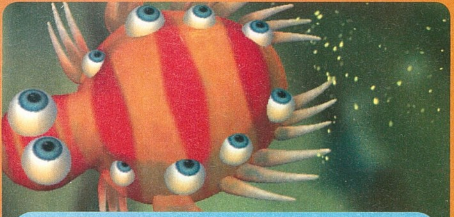
Atari - Eden - 2008. Q2

UWE FOR PRESIDENT!

Nem volt elég, hogy Uwe Boll egyszer már kinyírta az Alone in the Darkot a mozikban, most visszatér, hogy a hullát is megerőszakolja. Jön ugyanis a Fate of Existence címre keresztelt második rész, igaz, ezúttal a mester csak producer lesz. A sztori is nagyszerűnek ígérkezik: Carnby egy csapat szörnyvadászt gyűjt maga mellé, és nekiindulnak leverni egy Elisabeth Dexter nevű sorozatgyilkos boszorkányt. Nálunk remélhetőleg csak DVD-n jelenik meg...

SPORE

Electronic Arts - Maxis - 2008. Q2



MINDENEK SZIMULÁCIÓJA

A Spore eredetileg csak a játék kódneve volt az EA-n belül, Will Wright eredetileg Sim Everythingnek akarta nevezni a programot. Szerencsére ezt a tervet az EA és a Maxis többi fejese együttes erővel megfúrta, és így a Spore lett a végleges név...

CSAK AZ ÖLÉS ÉS A PÁROSODÁS

A Spore-nak már gőzerővel készül a Nintendo DS-es verziója is, ám ez teljesen más lesz: a játék második szakaszára koncentrál, ahol mindössze egyetlen lényt kell irányítani, fejleszteni és persze szaporítani, hogy jöhessen a törzsi lét.

STARCRAFT 2

Vivendi - Blizzard - 2008 (?)

VALERIANA

A terran sztori ugyan Jim Raynor oldaláról kerül elmesélésre, ám van egy másik központi alak is: Valerian Mengsk, a terranok vezér, Arcturus Mengsk 22 éves fia. Fiatalsága, nagy hatalma és ravaszsága ideális főgonosszá teszi...

RÉGI TÖRTÉNET...

A StarCraft 2 fejlesztése 2003-ban indult, de az alapjául szolgáló játékmotor többször is jelentősen átalakult – legutóbb 2006-ban, a Havok fizikai motor beiktatásával. Egyelőre a helyi hálós multi-küzdelmek működnek, a körítés, az egyjátékos-pályák és az új Battle.net még kezdetleges állapotban van.

PROTOTYPE

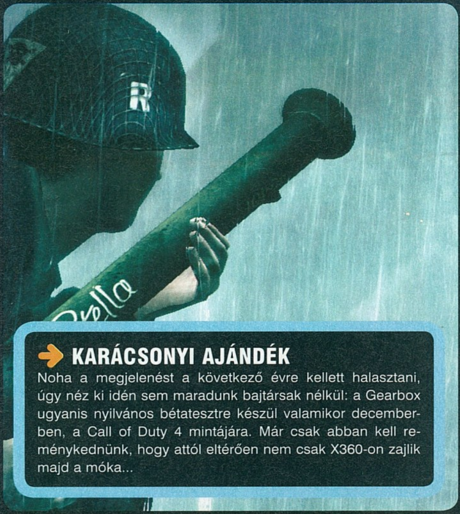
Vivendi - Radical - 2008. Q3

EGYÜTT LENNI JÓ!

A lipcsei Games Convention kiállításon pöttyintette el véletlenül a játék egyik fejlesztője, hogy lesz multi is a játékban. Ezen felbuzdulva addig-addig piszkáltuk, míg el nem árulta, hogy nem egy szokványos deathmatch lesz (bár ebben a játékban az sem lenne szokványos), hanem egy teljesen szabad kooperatív-mód: két prototípus kanászodhat el Manhattenben, akár szorosan együttműködve, akár a hatalmas pálya két távoli részén pusztítva.

BROTHERS IN ARMS 3

Ubisoft - Gearbox - 2008. QI



KARÁCSONYI AJÁNDÉK

Noha a megjelenést a következő évre kellett halasztani, úgy néz ki idén sem maradunk bajtársak nélkül: a Gearbox ugyanis nyilvános bétatesztre készül valamikor decemberben, a Call of Duty 4 mintájára. Már csak abban kell reménykednünk, hogy attól eltérően nem csak X360-on zajlik majd a móka...

WARHAMMER ONLINE

Electronic Arts - EA Mythic - 2008. QI

JELENTSD FEL A HAVEROD!

Szeretnél bekerülni a WAR zártkörű bétatesztjébe? Nincs más dolgod, mint keresni valakit, aki nem tartja be a titoktartási megállapodást (vagyis bármit elpofázik a játékról azon kívül, hogy benne van a bétában), felnyomni a warhammeronline.com oldalon. Őt biztosan kirúgják, te jó eséllyel megkapod a helyét – és ez ugye jóval többet ér, mint egy barát...

PC GURU

PRÉMIUM CSOMAG (18966 FT)

ÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
13 PC GURU LAPSZÁM
+ 10 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

Választható játékok:
Guild Wars: Eye of the North (kiegészítő, az alapjáték nélkül nem futtatható)/ **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** / Supreme Commander / Elder Scrolls IV: Oblivion / Rainbow Six: Vegas / Prey / Dungeon Siege II / Lego Star Wars 2 / Sid Meier's Railroads / Splinter Cell Trilogy (SP 1, SP: Pandora Tomorrow, SP: Chaos Teory)

FÉLÉVES CSOMAG (9966 FT)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
6 PC GURU LAPSZÁM
+ 5 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

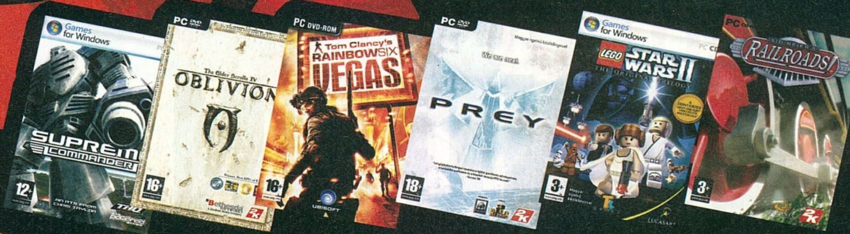
Választható játékok:
Call of Duty GOTY / Sid Meier's Civilization 3 / Mafia / Splinter Cell / Prince of Persia: The Sands of Time / Prince of Persia: Warrior Within / Freelancer / Impossible Creatures / Brothers in Arms: Earned in Blood / Brothers in Arms: Road to Hill 30 / Star Wars: Knight of the old Republic

FIZESS ELŐ ÉS KERESS 10 000 FT-OT!

MIT KELL TENNED:

1. KIVÁLASZTOD, HOGY MELY CSOMAGOT SZERETNÉD, MAJD ELMÉSZ A WWW.PCGURU.HU/ELŐFIZETES WEBOLDALRA ÉS BEJELÖLÖD A VÁLASZTOTT CSOMAGOT ÉS MEGADOD AZ ADATAIDAT, ILLETVE A VÁLASZTOTT JÁTÉK NEVÉT.
2. HA NINCS INTERNETED, AKKOR TELEFONON IS ELŐFIZETHETSZ A (06-1) 8883421 VAGY A (06-1) 883422-ES TELEFONSZÁMON, A CSOMAG ÉS A JÁTÉK NEVÉNEK MEGNEVEZÉSÉVEL.
3. BEFIZETED A KAPOTT CSEKKET ÉS VÁROD A POSTÁST A KEDVENC MAGAZINODDAL ÉS A VÁLASZTOTT JÁTÉKODDAL.

PRÉMIUM CSOMAG JÁTÉKOK:



FÉLÉVES CSOMAG JÁTÉKOK:

WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

HA NEM ÍRSZ BE SEMMIT, AKKOR CALL OF DUTY JÁTÉKOT POSTÁZUNK. A KIVÁLASZTOTT JÁTÉK UTÓLAGOS CSERÉJÉRE NINCSEN LEHETŐSÉG! A JÁTÉKOKAT 30-60 NAPOS ÁTFUTÁSI IDŐVEL TUDJUK KÜLDENI.

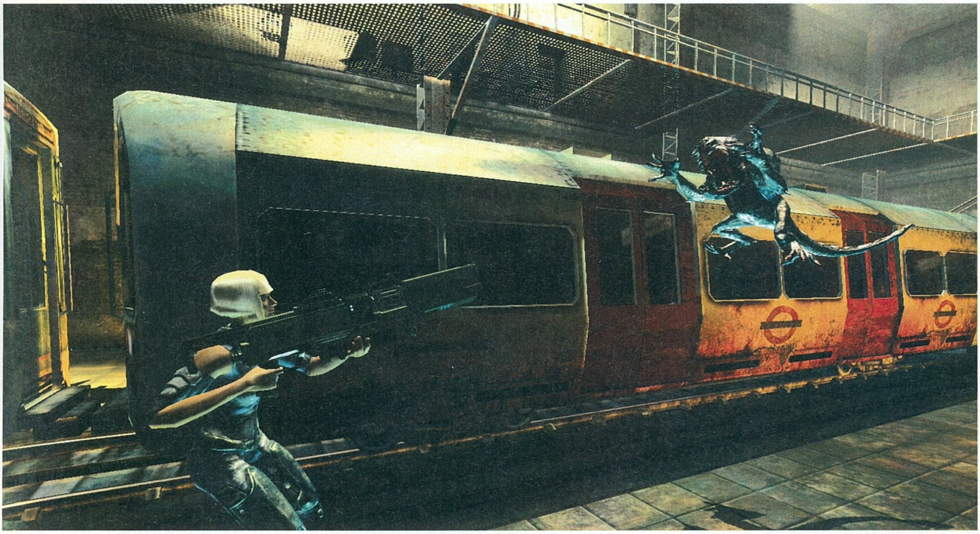
Új helyre nyílt a pokol kapuja... írta · GregS

HELLGATE: LONDON

fejlesztő > Flagship kiadó > Electronic Arts web > www.hellgatelondon.com

2003-ban, mikor sorra léptek ki a Blizzard kulcsfigurái az akkor tizedik évét ünneplő elsőszámú PC-s fejlesztőcsapattól, rajongók milliói kezdték el kongatni a vészharangokat. Mi lesz a legendás gárda – mely valójában kettő, a Blizzard és a Blizzard North – mindig tökéletesség határát súroló, addiktív játékaival, mely cég fog ezentúl olyan monitorhoz szegező programokat gyártani, melyeket hosszú évek után is érdemes újra elővenni – vagy abba sem érdemes hagyni.

Nos, mint azt a Blizzard immár kétszeresen is bizonyította, Bill Roperék és egyéb kulcsfigurák ellenére sem vált félkezű óriássá – elég csak a World of Warcraft és kiegészítőjének eladásaira és kritikáira tekintenünk. Ellenben a volt tagok vezetésével alakult stúdiók rendre csúfosan elbuktak. A Click Entertainment Throne of Darknesse hiába koppintotta távol-keleti beütéssel mindenben a Diablót, a Castaway pedig hiába nyerte meg maga mellé kiadóul az



EA-t, mindketten hamar eltűntek a süllyesztőben. Egyedül a legtöbb ex-Blizzard tagot tömörítő Flagship csapata maradt meg, hogy bebizonyítsa, veterán tagjai nem csak a legendás kék Hóvihar logó alatt képesek maradandót alkotni.

DIABLO ÚJ SZEMSZÖGBŐL?

Legfőbb kérdésünk az volt a megjelenés előtt, ugyan milyen kategóriába is sorolhatnánk be a Hellgate-et. Pár napos intenzív tápolás után bátran kijelenthetjük: a Hellgate egy akció-RPG, nem kevésbé és nem jobban, mint a Diablo 2. A végeláthatatlan szörnygyepálás közben tényleg milliónyi különböző fegyvert, páncélt és apró kiegészítőt kapkodhatunk össze a földről, melyek rendezgetésével, válogatásával fog eltelni már első végigjátszás esetén is a bő harmincórás játékidőnk. Felülnézetes, izometrikus nézet helyett viszont ezúttal klasszikus FPS szemszögből zajlik a mészárszék, melyből közelharci fegyverhasználat esetén érdemes kiváltanunk egyetlen görgőmozdulattal külső nézetre. Ilyenformán nem csak ujjunk kigyúrtsága fogja meghatározni előrehaladási sebességünket, hanem a valódi célzás, kerülgetés, oldalazgatás szükségességének képbe kerülésével ügyességünk, Quakes tapasztalatunk is sokat nyom a latba. Ilyen formán az FPS nézetnek, valamint a világ és az ellenfelek hasonlóságának köszönhetően gyakran a Painkillerre emlékeztetett a Hellgate, félórás „cuccolás", karaktercicomázás után viszont megint csak a Diablós emlékek villantak be, a hatalmas online kooperatív népirtások közben pedig valószínűleg nem egyszer fogok a World of Warcraftra emlékezni. Szó mi szó, érdekes hibrid lett ez a program, és teljesen nyitott kérdésnek tartom, hogy vajon a fent nevezett három játékstílus kedvelői vajon mennyire fogják szívükbe zárni a Flagship zabigyerekét.

Most már azok is bőven kiélhetik magukat akiket a Diablótól a fantasy környezet kergetett el.

POKOLI KELLEMETLENSÉGEK

Szerkesztőségünk sokat megélt Blizzard fanatikus tagjait egyébként teljesen megosztotta a Hellgate. Grath 1-2 óra után kijelentette, hogy ennek a játéknak semmi hangulata, Bate hasonló véleménnyel bírt, de a tápolás lehetősége mégis a gép előtt tartotta, Sasa pedig, aki rendszerint öt perc után vagy megállapítja, hogy ez „fassza", vagy „hát ez sem egy Halo" felkiáltással fiókja mélyére dobja a lemezt, sok óra játék után sem tudta eldönteni, mit gondoljon a Hellgate-ről. Az mindenesetre biztos, hogy egyelőre egyikünk sem érezte benne azt a nagybetűs atmoszférát, ami a volt Blizzard

Pokolkapu magyarul

Meglepődve konstatáltuk tesztpéldányunk installálásakor a felkínálkozó magyar nyelvű feliratozás használatát. Hála az EA-nek a Hellgate teljes szöveganyaga magyarításra került, ami a rengeteg dialógusra való tekintettel nem kis (roham)feladat lehetett – én már csak tudom, egy Doom könyvnyi angol lefordításával hátam mögött... Sajnos a villámtempó meglátszik a minőségen: számtalan igen komoly stilisztikai és helyesírási hibát fedezhetünk fel, az erőltetett vagy szó szerinti fordításoktól – Megszállott Uborkásüveg, Sokhéj, Tifuszos Mari – pedig néha a falat tudtuk volna kaparni. Szerencsére bármikor nyelvet válthatunk, így az angolosoknak nem kell szörnyülködniük, de a nyelvet nem beszélő sok ezer hazai játékos is bátran belekezdhet a gyepálásba.

A karaktereknek és a rengeteg fegyvernek köszönhetően millió módon irthatjuk a gonosz ellenfeleket.

játékok esetén mindig egyből elkapott minket, több millió rajongóval együtt. Ebben alapvető szerepe van néhány szinte érthetetlen hibának, hiányosságnak, amiket nem is sejtettünk, hogy előfordulhatnak egy ilyen komoly háttérrel rendelkező gárdánál. Először is, a dialógusoknak nincs semmiféle szinkronja. Csak görgetjük, olvassuk a hosszas szövegeket a küldetések előtt és után, de a karakterek meg sem szólalnak – egyedül köszönés, rövid, humorosnak szánt megjegyzés gyanánt hallhatjuk őket pár szó erejéig, de még ezek is gyakran teljesen azonosak a különböző karaktereknél. Ilyen formán egyáltalán nem sikerült „élővé" varázsolni a Hellgate világát, amire csak rátesz egy nagy lapáttal, hogy a grafika igencsak felemás érzéseket kelthet bennünk. A Diablo 2 sem volt egy nagy „vászviszdász" technikailag a 640-480-as felbontásával, de ott a grafikus design mégis egyből megragadott mindenkit, ám ez a Hellgate-ről egyáltalán nem mondható el. A környezet kidolgozása még csak-csak rendben lenne: a textúrák, hátterek minősége nem rossz, bár pályánként igen változó képet mutat, a fényeffektek pedig határozottan szépek, de pont a lényeg, a szörnyek designja, kidolgozása valami félelmetesen csúnya és már-már röhejes helyenként. Ezt pedig még csak annak sem tudhatjuk be, hogy gyakran harminc-negyven pokolfajzat van előttünk, mert a Serious Sam-ben ennek duplája volt szebben kidolgozva, és az nem lassult be már-már játszhatatlan szintig 3.2-es processzorral, 2 giga memóriával egyjátékos módban, ahogy azt a Hellgate tette... El sem merem képzelni, mi lesz a játékosok százezrének rohamával küzdő szervereken húszfős csapatok esetén – mindenesetre nagyon remélem, hogy a bolti verzió megjelenéséig hátralevő heteket optimalizálással töltik el a Flagshipnél.

HARCOLUNK...

Miután így kisiránkoztam magam, azért meg kell jegyeznem, a negatívumok ellenére hajnalba nyúlóan szeleteltem a pokoli hordákat. A gyepálást láthatólag igyekeztek sok apró ötlettel változatosabbá tenni, ennek ellenére a játékmenet kissé monotonra sikerült egyjátékos módban. A fegyverek végeláthatatlan sora és variálhatósága rengeteg játékstílusra ad lehetőséget, ugyanis teljesen másként kell küzdenünk kardot-pajzsot tartva ke-

„Hiába nagyszerű helyszín London, a játéknak szinte semmi hangulata."

Bizony-bizony, ez itt egy townportal, és nem ez lesz az egyetlen ismerős elem...

Diablo szintű móka FPS nézetben. Persze a kardozáshoz még mindig jobb a külső nézőpont.

zünkben, mint mondjuk savvetőt és lézerpisztolyt markolva, vagy urambocsá kétkezes rakétavetővel. Főleg mindkét kezünkben lőfegyvert tartva válik lehetőségünk taktikázásra, ugyanis ezek hatótávolsága, tüzelési, újratöltési, valamint túlhevülési sebessége igen széles skálán mozog: rengeteg kombinációval kísérletezhetünk, sőt a profik akár harc közben is villámgyorsan, gombnyomással váltogathatnak az előre beállított fegyverkombinációk között. Mindezt persze kasztunktól függő intenzitású, folyamatosan fejlődő mágiahasználattal egészíthetjük ki, amik így együtt azért komoly lehetőségekkel kecsegtetnek értő kezek közt – no persze végig lehet rohanni a játékon egy szál plazmavető tűzgombjának nyomva tartásával is. Teszem hozzá: sajnos. Igen, sajnálatos módon a kezdetben választható egyetlen nehézségi fokozaton a Hellgate nem egy pokoljárás a gyakorlottabb FPS kedvelőknek, bár a felszerelésre azért még nekik is ügyelniük kell. Az ellenfelek életereje, sebzése egyszerűen túl alacsony a mienkéhez képest, és ha még fel is tartják őket Mérnökünk vagy Idézőnk lényei, segítői, úgy az esetek túlnyomó többségében biztonságos távolságból, vigyorogva leszedhetjük őket. A játék második felében mondjuk néha már komolyabban oda kell figyelnünk, a vége felé vannak igencsak húzós részek, de halálozás számunk így sem fog drasztikus mértékeket ölteni...

Blizzard örökség

A Hellgate játszása, tesztelése közben akaratlanul is folyamatosan a Diablo 2 lebegett szemeim előtt összehasonlítási alapként, nem véletlenül. Blizzard hagyományokhoz híven a Hellgate is többszörös komoly átalakulás és több megjelenés halasztás után kerülhetett csak karmaim közé, és már az első bestiákat meglátva egyértelmű volt számomra, hogy néhány grafikus, karakter designer is átigazolhatott a Blizzardtól. A cirkalmas betűtípus, a pokoli teleport kapuk is mintha csak a Diablo 2-ből pattantak volna elő, a karakterek képességeiben, fejlődésfájában pedig sok helyen egyáltalán nem akartak/tudtak elszakadni a nagy elődtől. A Pengemester támadási lehetőségei szinte pont ugyanúgy fejlődtek, mint anno Barbáromé, a Mesterlövész képességei az Amazonéval párosíthatók össze nagyrészt, kedvenc Idézőmet irányítva pedig kisebb hadseregemet figyelve ugyanúgy kényelmesen megvacsorázhattam két szintlépés között, mint anno Nekromantámmal. Egyébként a küldetések közt is található számos apró, finom utalás a nagy elődre: a Diablo 2 egyik első feladata volt Wirt műlábának megkeresése, a Hellgate-ben pedig egy Wart nevű flótás zargat minket művégtagjának előkerítésével.

...ÉS TÁPOLUNK

A számolatlan démonhordákból természetesen irtózatos mennyiségű fegyver, páncél, relikvia fog ölünkbe, pontosabban hátizsákunkba hullani. A Diablo 2 kiegészítőjének rúnarendszere sokkal kiforrottabb, használhatóbb formában köszön ezúttal vissza: a fegyverekben többféle modifikáció típust helyezhetünk, melyek ezúttal valóban jelentős és hasznos bónuszokkal ruházzák fel azokat, és így tényleg „megépíthetjük" (rém)álmaink gyilokszerszámait. Igazán jó holmikhoz, mint az lenni szokás ezúttal is a harcmezőn fogunk szert tenni, a kereskedők csupa bóvlit árulnak és nevetségesen magas haszonkulccsal dolgoznak, szinte csak kiegészítőket érdemes vásárolni tőlük, no meg eladni nekik a sok felesleges nehézfémet. Hátizsákunk űrtartalma ugyan sajnálatosan kicsi, és nagyon jó lett volna egy automatikus tárgyelrendezés gomb, hát még egy beállítási menü, hogy csak az értékes, hasznos tárgyakat vegyük fel, ne kelljen folyton a lomokkal vesződni. A játék kezelőfelülete elsőre kissé kuszának tűnhet, de valójában elsőrangú és rengeteget segít a tájékozódásban, rendezgetésben.

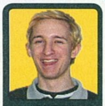
MÉG NEM JÖTT EL A VÉGÍTÉLET...

Mivel a tesztpéldány az utolsó pillanatban esett csak be szerkesztőségünkbe, még nem volt alkalmunk mind a hat karaktert kitapasztalva, többször végigjátszani a Hellgate-et, pláne nem érdemben kipróbálni az online lehetőségeket. Az mindenesetre biztos, hogy a játék nem mindenben váltotta be hozzá fűzött reményeinket, érthetetlen számunkra, hogy maradhattak benne ekkora szarvashibák, ilyen hiányosságok ennyi fejlesztési idővel és ilyen háttérrel. Végleges értékítéletünk előtt mindenesetre még alaposan szemügyre vesszük az online csatatereket a kidolgozott klántámogatással és PvP arénákkal – következő számunkban még feltétlen visszatérünk a Hellgate-re.

PC GURU

GRAFIKA	08	
HANG	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

FPS, MMORPG és Diablo-klón egy személyben – hát ilyet még biztos nem láttunk. Egy ex-Blizzardtól sokkal szebb, hangulatosabb designt vártunk, de a karakterfejlesztgetésekkel így is hosszú hetekig ellehetünk.



GREG5

PRO:
+ London
+ Sok táp
+ karakterek

KONTRA:
- hangulat hiánya
- monoton

8.4

JÁTÉKÉLMÉNY:

Az elején még hat az újdonság varázsa, de a beleölt órákkal egyenes arányban lesz egyre monotonabb a játék. Talán majd a multi...

DIABLO	90%
DIABLO 2	90%
TITAN QUEST: IMMORTAL T.	84%

PGO GYORSLINK: 704

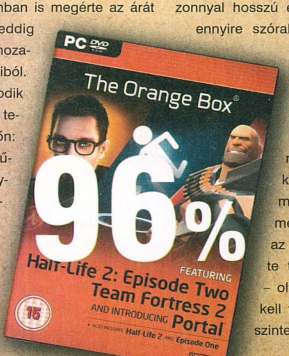
GÉPIGÉNY: PIV 2.4 GHz, 128 MB VGA, 1 GB RAM, 6 GB HDD

The Orange Box

fejlesztő > Valve kiadó > Electronic Arts web > orange.half-life2.com

Igazi szerkesztőségi összefogásnak tekinthető a Half-life második részének „újrakiadása" köré szervezett tesztelői folyamat: minden játékot más és más vett górcső alá, gyakran beszéltük ki egymás között a részleteket, most viszont elérkeztünk oda, hogy értékelnünk kell, nem egyesével, hanem együtt, az egész csomagot.

Nehéz dolgunk lesz decemberben, amikor öszsze kell foglalnunk, mégis, melyik játék érdemli meg az „év legjobbja" díjat – főképp annak tükrében, hogy a Halo 3 nem jelent meg PC-re, tehát szerkesztőségünk vezető tagjai is filozofálásra lesznek kényszerítve. A Half-life 2: The Orange Box jelenlegi állás szerint az egyik tuti befutó lehet. A lenyűgöző akciójáték második részét nem szükséges éltetnünk, megtettük már számtalanszor, számtalan helyen, és a már látott első epizódot is kiveséztük annak idején – ez a két termék már látatlanban is megérte az árát azok számára, akik eddig kimaradtak a PC-s felhozatal legjobb FPS játékaiból. A frissen érkező második felvonás pedig minden tekintetben túltett az elsőn: sodró lendülete, lenyűgöző grafikája, új helyszíne döbbenetesen izgalmas kalandot kínál bárki számára, aki egy kicsit is fogékony erre a műfajra. A Team Fortress második része olyan lett, mint



egy álom: a pompás grafikai megvalósítás lenyűgöző stílust takar, a játék pedig minden bizonnyal hosszú esztendők múlva is legalább ennyire szórakoztató lesz majd. A Portal ugyan kisebb csalódást okozhatott azoknak, akik teljes értékű játékot vártak – ám ahhoz képest, hogy csak egy technikai demonstrációnak készült, igen szórakoztató kis program lett belőle. Egy szó mint száz, kis túlzással a gyűjtemény minden darabja megérné az árát, így együtt azonban szinte tökéletes csomagot alkotnak – olyat, amelyért a pénz, amit ki kell fizetnünk, nem hogy sok, de szinte ajándék számba megy.

HALF LIFE 2: EPISODE 2

fejlesztő > Valve kiadó > Electronic Arts web > orange.half-life2.com írta · Jatfield

A PC-s piac legerősebb FPS címét és legnagyobb online terjesztési rendszerét magáénak tudó, és azt példásan gondos kezekben tartó Valve Software létezésének 11. évében méltán érdemli ki az ipar egyik zászlóshajójának címét. A 120 alkalmazottat foglalkoztató cég most az Orange Box-szal bizonyítja, hogy még mindig képesek a megújulásra.

Bár az egyre későbbre csúszó megjelenését sok vita és keserű felhang kísérte, abban majdnem mindenki egyetértett, hogy a várakozás nem lesz hiábavaló, az első epizód és még inkább az annak végén látott előzetes után éhes kíváncsisággal vártuk az Episode 2 eljöttét, hogy végre az ígéreteknek megfelelően fény derüljön Freeman történetének sötét foltjaira és hogy mindezt egy újabb zseniális játékmenete körítse – ha mindez az előző epizódból már kimaradt. A mondhatni művészien kidolgozott, hanyatló, pusztulás szélére sodort City 17-t elhagyva soha nem látott minőségben kidolgozott erdőket járhatunk be, és végre szemtől szemben megküzdhetünk a korábbiakban csak néhány pillanatra felbukkanó hunterekkel is.

GYERÜNK KI A HEGYOLDALBA

Az előző epizód ott maradt abba, hogy a második részben folytatott ténykedésünknek hála

A képen látható pusztítást egy későbbi magyarázó kép segítségével vihetitek ti is véghez...

Izgalmas helyzetben ezúttal sem lesz hiány, hőseink olykor-olykor csak csetlenek-botlanak majd...

A játékban négy kerékre is pattanhatunk, így járva be a lélegzetelállító környezetet.

megsemmisült a City 17 fölé tornyosuló combine erőd, magával rántva az egész várost, és valószínűleg annak közvetlen környezetét is, hiszen az utolsó dolog, amit az HL2 első epizódjában látunk, hogy a menekülő ellenséges repülők mögött fényárba borul az egész horizont. A robbanás legsúlyosabb következménye azonban nem az lett, hogy a lökéshullám letaszította a vonatunkat a sínről, és így gyalogszerrel kell elérnünk végső célunkat, a lázadók vidéki bázisát, hanem hogy a citadella megsemmisülése nyomán felszabaduló energiák egy szuperportál létrejöttével fenyegetnek. A portál pontos természetét még főszereplőnk számára sem fedik fel a játék során időről-időre bejelentkező professzorok. A cselekvéshez elég annyit tudnunk, hogy ha nem lépünk valamit időben, akkor a sorozat első és második része között lezajló eseményeknél is súlyosabb kataklizma sodorná végső pusztulásba a bolygót. A cél az lesz, hogy Citadellából pár órával korábban kinyert adatok a legmegfelelőbb kezek közé kerüljenek. Ezen kezek tulajdonosai természetesen a Black Mesa-béli incidenst túlélt kollegáink lesznek. Fokozva Gordon börleszkhősi jellegét, rögtön az első sarkon veszélybe kerül a küldetés, amikor az adathordozót övén viselő Alyx kis híján az ellenfél martalékává lesz. Nekünk természetesen újfent az lesz a feladatunk, hogy a tevékenységünk nyomán félresiklott eseményeket a helyes mederbe tereljük.

INTERDIMENZIONÁLIS AKCIÓCSOPORT

A történet tehát töretlenül halad előre, a környezet drámai változáson ment át, ám van, ami örök: ez pedig a sorozat védjegyeként megismert, a játékélmény alapját alkotó hullámzó játékmenet. A négy alapelem: a felfedezés, a logikai feladványok, a harc és a történetet előrevivő passzív jelenetek váltogatják egymást, ismét egyfajta sajátos lüktetést adva a játéknak. Ráadásul, ahogy

ACHIEVEMENTS

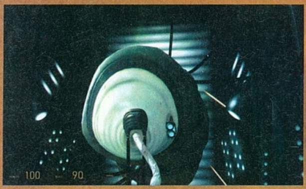
Végre a PC-sek is átélhetik azt a bizsergető érzést, amit a fejlesztők által kiötölt kisebb-nagyobb feladatok teljesítése jelent a végigjátszás során. Lássunk néhány érdekes példát:

PEDAL TO THE METAL: Ebben a kihívásban Alyx robotját kell megvernünk a lázadók bázisáig vezető rövid útszakaszon. Bár Dog jobban ismeri a terepet, mire ehhez a részhez érünk, annyira kiismerjük a járgányunkat, hogy második alkalomra nem okozzon gondot a trófea elnyerése.

BONE BREAKER: Nehéz a berögződött reflexeket félre tenni, de akár kifizetődő is lehet megcélozni 30 ellenfél elintézését a rájuk dobált tárgyakkal. A Hunterek eredetileg csak így voltak elintézhetők, és a végleges változatban is meglepően hatékony fegyvernek bizonyulnak ellenük a hordók, farönkök...

HIT AND RUN: A lázadók által barkácsolt autónk első pillantásra talán rozogának tűnhet, de néhány kör után elégedetten nyugtázhatjuk, hogy egyáltalán nem lehetetlen cél 20 ellenfél elgázolása vele. A Carmageddon 4. részéig biztosan nem húzzuk ki ezzel, de kétségkívül szórakoztató feladat.

Hát igen, az égi jelek is azt mutatják, hogy nem fogunk unatkozni a játék folyamán...



Ezt itt fogalmunk sincs, hogy micsoda, de ahhoz elég bizarr volt, hogy betegyük a lapba...

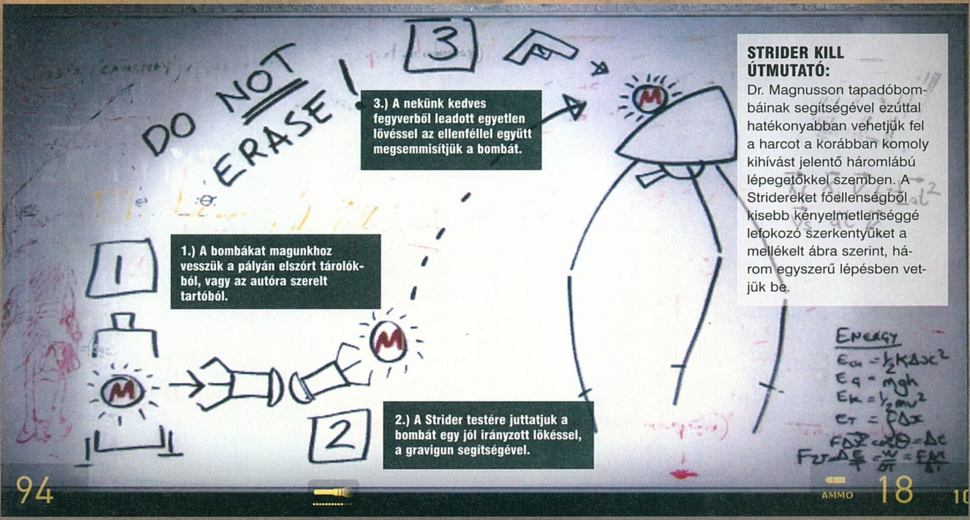
az utolsókat rúgó City 17-ben, itt sem egyedül kell felvenni a küzdelmet: amíg Alyx képtelen erre, egy vortigaunt fog segítő kezet nyújtani a harcban és baráti bíztatást a feladványok megoldása közben. Hamar bebizonyosodik, hogy az első részben megismert alacsonyrendű ellenfelek rabszolgasorukból kiszabadulva nem csak a G-Man orra alá tudnak ragyogóan borsot törni, de harcosként is kifogástalanul megállják a helyüket. Sőt, mindeközben Xenről származó bajtársunk arra is talál alkalmat, hogy különféle megjegyzéseket tegyen Freemanre, amik a feladatok elvégzése utáni kissé gunyoros vállveregetéstől az egészen kifinomult metautalásokig terjednek, melyek egyenesen a játékost és a játékot magát veszik célba, felvéve az Alyx által az előző epizódban elindított fonalat. Az új segítő mellett új ellenfeleket is üdvözölhetünk az epizódban. A játék első harmadát felölelő földalatti küzdelmeink során az Antlionok dolgozóival lesz alkalmunk megismerkedni, akik amikor nem éppen alagutakat fúrnak lárváik számára savas nyálukkal, felénk köpködik azt hatalmas csomókban, míg a hátralévő időben bejárt nap-

„Megérte várni rá, az első epizód minden hibáját kiküszöbölték a Valve-nál."

LOST
Rajongói üzenetek

Az első évadban a Half-Life-ot nyúzó iraki terroristák után nem volt kétséges, hogy a Lost készítői ismerik és elismerik a játékot, de az Episode 2-ben az is bebizonyosodik, hogy nem viszonzatlan a vonzalom. Ha elég szemfülesek vagyunk, rábukkanhatunk a Dharma vállalat White Forest bázisára a játékban, ahol egy monitoron a sorozatból ismert számsor villog. A jól eldugott szobához tartozó fejlesztői kommentárból pedig azt is megtudhatjuk, hogy eme easter egg szerepeltetését maga Gabe Newell ígérte meg a tv-sorozat producerének, J. J. Abramsnek az egymás között folytatott rajongói levelezésük során.

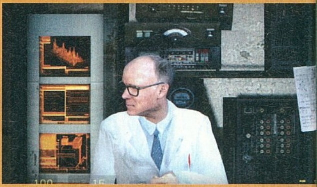
Számsor a képernyőn: 4, 8, 15, 16, 23, 42



STRIDER KILL ÚTMUTATÓ:
Dr. Magnusson tapadóbombáinak segítségével ezúttal hatékonyabban vehetjük fel a harcot a korábban komoly kihívást jelentő háromlábú lépegetőkkel szemben. A Stridereket főellenségből kisebb kényelmetlenséggé lefokozó szerkentyűket a mellékelt ábra szerint, három egyszerű lépésben vetjük be.

Gravifegyverünk a második epizódban is az egyik leghasznosabb társunknak bizonyul majd.

Nincs is jobb érzés annál, mikor végre a földre küldhetjük a háromlábú teremtményeket.



Tudóstársaink ezúttal is kulcsszerepet fognak játszani a történetben...

fényes erdőkben a háromlábú hunterekkel is közvetlen kapcsolatba kerülünk. Bennük nemcsak a leglátványosabb, de a legváltozatosabb ellenfeleket is tisztelhetjük: ugyan érzelmeik tükröződését nem lesz alkalmunk megfigyelni, ahogy azt előzetesen ígérték a fejlesztők, de ezzel együtt is izgalmas csatákat folytathatunk a közelről és távolról egyforma elszántsággal küzdő rémségekkel, akár a Stridereket kísérik, akár combine katonák támadását támogatják.

FOLYTATJUK...

Minden bizonnyal korai erre még gondolni is, de ahogy a fejlesztők neveinek listáját láttam tovagördülni a képernyőn, akaratlanul is eszembe jutott, hogy vajon mire lennének képesek ezek az emberek egy másik játékkal, ha a Half-Life sorozatot ennyire frissen képesek tartani 2+2/3 rész után is. Ahogy Gordon Freeman sorsát saját cselekedeteinek következményei határozzák meg azóta, hogy betolta a mintavételi kocsit a Xenre vezető kapuba, a Valve-ot is gúzsba köti a saját maguk alkotta univerzum, ami a miénknél sokkal gyorsabban tágul, hiszen még arra sem kaptunk választ, hogy ki a G-Man, honnan érkeztek és mi a céljuk a combine hódítóknak, vagy egyáltalán mi történt abban a hét évben, amíg Freeman az első két rész közötti űrben lebegett. Kérdések hosszú sora várja még a válaszát és közben újabb rejtélyek kezdenek derengeni a horizonton a Borealis és az Aperture Science laboratóriumának képében. Hacsak nem lesz a következő epizód további másfélszerese a jelenleginek, és nem fogja legalább kétharmadát kitölteni egy magyarázó ábrákkal támogatott, mindenre kitérő előadás a felmerülő kérdésekre, nehéz elképzelni, hogy valódi befejezést fog jelenteni az „évadzáró". Egy azonban mindettől függetlenül is biztos, az Episode 2 akár önmagában is megéri az árát a sorozat minden rajongója számára, a narancs dobozba csomagolva pedig egyértelmű döntés.

EPISODE 3
Pillantás a jövőbe

Bár a játék végén ezúttal nem kapunk előzetes filmecskét, mint az előző epizódnál, néhány utalásból különösebb spekulációk nélkül is következtethetünk néhány dologra az eljövendőkből. Judith Mossman már korábbról ismert videoüzenete kiegészült néhány képsorral, melyek arra utalnak, hogy egy elveszettnek hitt teherhajón, a portál technológiát kifejlesztő Aperture Science veszélyes találmányáért fog zajlani a küzdelem. Ahogy a fejlesztői kommentárokban elejtett célzásokból is kiderül, visszatérnek a jelen epizódban bevezetett Advisorok is, akiken jó eséllyel revánsot vehetünk az utolsó jelenetekben elkövetett gonosztettért.

PC GURU

GRAFIKA	09	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

JATFIELD

A Valve minden, az Episode One nyomán felmerülő kételyt szétoszlatva olyan munkát tett le az asztalra, ami sokáig meghatározza majd az FPS-ről alkotott elképzeléseinket. Reméljük, egy újabb nagy dobásra nem kell ennyit várni, és az utolsó epizód az eredeti terveknek megfelelően készül, bármik is legyenek azok.

PRO:
+ mindent elsöprő látvány
+ a jól ismert játékmenet tökélyre csiszolva

KONTRA:
- az első rész óta maga előtt görgetett kérdésekre még mindig nem ad választ

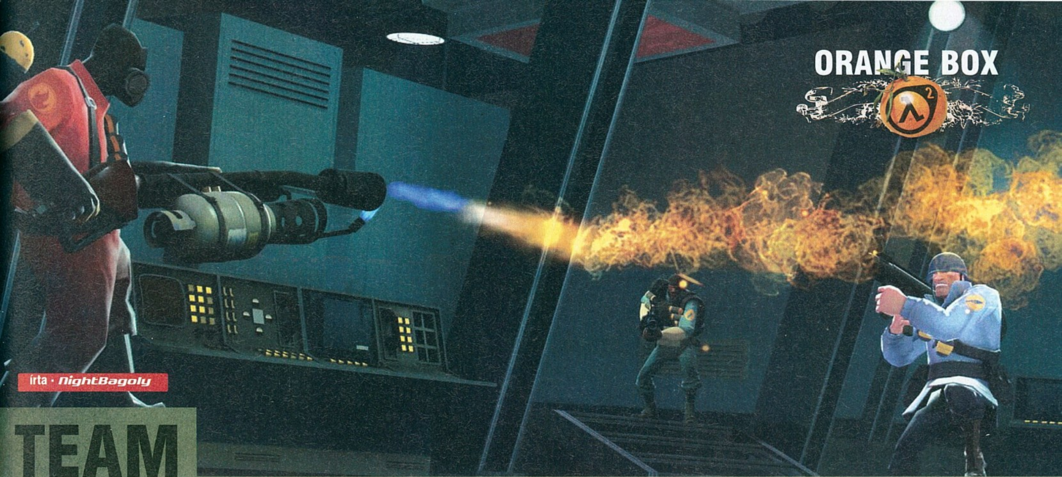
JÁTÉKÉLMÉNY:

9.2

A játék folyamatos, élvezetes játékmenetet biztosít a maga négyes felépítésével, annak állandó változatosságával.

PGO GYORSLINK: 52

BIOSHOCK	96%
QUAKE 4	94%
SYSTEM SHOCK 2	92%



írta · NightBagoly

TEAM FORTRESS 2

fejlesztő > Valve kiadó > Electronic Arts web > orange.half-life2.com/tf2.html

A Team Fortress második része kis túlzással tíz éve készül, úgyhogy nem csoda, ha a téma rajongói izgatottan várták, mit főztek a Valve boszorkánykonyhájában. Elöljáróban annyit elárulhatunk, hogy nem csak az Orange Box, de ez az egy szoftver is megérte volna a gyűjteményre ragasztott árcímkét.

A Source motor jobb bőrben van, mint valaha, ezt már első ránézésre is meg lehet állapítani. A Valve játékmotorja az elmúlt esztendőkben nem sokat veszített piaci korszerűségéből, remek effektusok, és döbbenetesen részlethű modellek kerültek bele az amúgy lassan már óvodáskorúnak tekinthető technológiába. A váz tehát ismerős, a design azonban teljesen újszerű: lenyűgöző, rajzfilmszerű karakterek és pályák köszönnek reánk a korszerű technológiai köntösnek köszönhetően, valószínűleg ez a program lesz az, amely hosszú esztendők múlva is megállja majd a helyét az aktuális nagyágyúk között.

Ha valami képes überelni a nagyszerű külsőt, akkor azok a hangok: a fejlesztőcsapat remek színészeket talált a feladatra, így mind a kilenc karakter más és más hangon, akcentussal, sőt stílusban beszél hozzánk, gyakorlatilag a játék alatt folyamatosan: ha elkezdődik a meccs, ha végrehajtunk egy pompás manővert, vagy, ha csak megnyomjuk az erre a célra kifejlesztett örömujjongás gombot, más és más reakciók kerülnek előtérbe. Az ember pedig még hosszú-hosszú napok után is találhat mulattató újdonságot – mert a humor előtérbe helyezése nem csak a grafika megtervezésében, de az egész atmoszféra megteremtésében kulcsfontosságú szerepet játszott.

Aki esetleg átaludta volna az elmúlt pár évet, annak dióhéjban: a Team Fortress második része egy rajzfilmszerű külsővel megáldott, csapat alapú lövöldözős játék. Mivel a stílust maguk a fejlesztők találták ki (1996-ban, amikor is Quake 1 motorra felhúzták, első, Team Fortress nevű többjátékos modjukat), igen is jogos volt az elvárás, hogy ne csak grafikai megjelenítésében emelkedjen felül az azóta igen csak elburjánzott konkurencián. Jelentem, sikerült, és ez már rögtön az első indításnál mindenkinek feltűnhet.

PIXAR
J.C. Leyendecker

A játék külsejéért természetesen nem csak a Source-motor a felelős, szükség volt kőkemény designra is, amelyet esetünkben a Pixar egyik neves szakembere, J.C. Leyendecker szavatolt a programban. Az úriember igen komoly név a CGI filmek szakmájában, többek között a Hihetetlen Családon dolgozott, stílusa pedig azonnal átüt a Team Fortress második részén is – az egész olyan, mintha egy 3D-s képregényt néznénk, amelyben karikatúra szerű karakterek kelnek életre, hogy aztán lenyűgöző mimikával szórakoztassanak minket.

A rajzfilmszerű grafika egész egyszerűen megunhatatlan, néha csak nézni is szórakoztató... Hát még játszani.

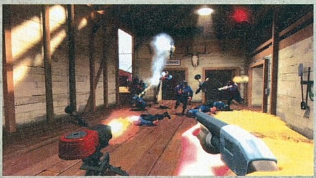
A kasztok okán megunhatatlanná válik a játék, tény, a változatosság gyönyörködtet.

A cuccban három, különböző beállítottságú karakterosztályon belül választhatunk három újabb kaszt közül, tehát végeredményében kilenc, egymástól teljesen eltérő játékstílust megkövetelő módon vethetjük bele magunkat a három játékmód valamelyikébe. A támadó-specialisták azok kedvére tesznek, akik az akció megtervezésében, és kivitelezésében jeleskednek inkább: a felderítő kétszer gyorsabb társainál, ráadásul duplaugrásával bárkit megtévesztheti, a zsoldos rakétavetőjével okozhat kellemetlen perceket az ellenfélnek, illetve a legendás rocket jump használatával magának, míg a pyro lángszóróval fokozhatja a hangulatot. A védekező karakterek már jóval nagyobb taktikai finomságokat rejtenek magukban – értelemszerűen nehezebb is velük a játék: a robbantós gránátvetőjével egyrészt remek tömegoszlatásokat képes rendezni, másrészt pedig akár komplett folyosókat aknázhat alá, a nehézgépágyús úriember a játékban a legtöbb életerőpont birtokosa, emellett pedig nagypapájával (egy „cuki" gatlinggal) képes percek alatt kiüríteni a játékteret, míg a mérnök géppuskákat, életerőt és lőszert növelő utánpótlás automatákat, és teleportpontokat rakhat le a pályára, hogy megnehezítse az ellenfél, és megkönnyítse a csapattársak dolgát. A kisegítők jelentik a programban a legnagyobb kihívást – ezek azok a klasszok, amelyek önmagukban igen nehezen képesek érvényesülni: a kém felveheti az ellenfelek alakját, és egy szúrással leterítheti őket, ám ilyenkor láthatóvá válik, a felcser képes gyógyítani, illetve megadott számú életerőpont bepumpálását követően sebezhetetlenné tud tenni, míg a mesterlövész az egyetlen kaszt a játékban, aki bárkit, egyetlen egy lövéssel leteríthet. Bárkit is választunk, a program hihetetlenül részletes statisztikákat vezet cselekedeteinkről, amelyet aztán két pálya között megoszt velünk: hány ellenfelet, milyen módon irtottunk le, mennyiszer cselekedtünk a csapat érdekeiért, és milyen módon – csak hogy egy párat említsek a megfigyelt és megjegyzett dolgok közül. Akit pedig a játékfejlesztés mélyebben érdekel, rengeteg érdekességet tudhat meg a beépített információs pontoknak hála, amelyek menet közben ki, illetve bekapcsolhatóak.

„Az Orange Box színvonalához méltó darab, önmagában is megállná a helyét!"

Három játékmód kapott helyet a „csomagban": visszatért a klasszikus zászlófoglalósdi, továbbá egy terület foglalós/védős móka, valamint egy, az egész pálya uralmáért folyó küzdelem. A három szabályrendszer azonban egy dologban mindenképpen megegyezik: igen komoly csapatmunkát követel mindegyik. Ellentétben a konkurensekkel, a Team Fortress folytatása taktikai fronton bizony nem került csonkolásra: míg a legtöbb, hasonló stílusú programban egy-egy jobb teljesítményű játékos megnyerheti a meccset, addig itt akár egy gyengébben teljesítő egyén a csapat bukását eredményezheti. Ha valamit, hát ezt fel lehet róni hibaként – nagyon ritkán bízhatunk az egyedi teljesítményünk sikerében, mert hiába dolgozzuk ki a belünket is a csapatért, ha a többiek inkább egy tetőn állva lövöldözik le a konkurenseket. Természetesen ezt lehet előnynek is nevezni, azonban arról nem szabad elfeledkezni, hogy így a játék élvezeti értéke nagyban függ attól, milyen szerverre, milyen emberekkel kerültünk, ez pedig, ismerve a hazai viszonyokat, szinte kizárja, hogy honfitársainkkal együtt felhőtlenül tudjunk szórakozni.

A képeket elnézve azért egyből feltűnik, hogy a Pixar is rajta hagyta keze nyomát a játékon.



PC GURU

GRAFIKA	09	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

Sokan – a klasszikus Team Fortress rajongók közül – húztuk a szánkat, amikor kiderült, hogy rajzfilmes designt erőltetnek a folytatásra – titkon azt hittük, ez azt jelenti, hogy a játékmenetet is a külsőhöz igazítják. Azonban nem ez történt: a lenyűgöző grafika az elődökhöz tökéletesen felnövő programot takar.

NIGHTBAGOLY

PRO:

+ hihetetlen jól néz ki
+ remek hangulata van
+ megunhatatlan

KONTRA:

- játék alá befért volna némi zene
- egyelőre kevés a pálya

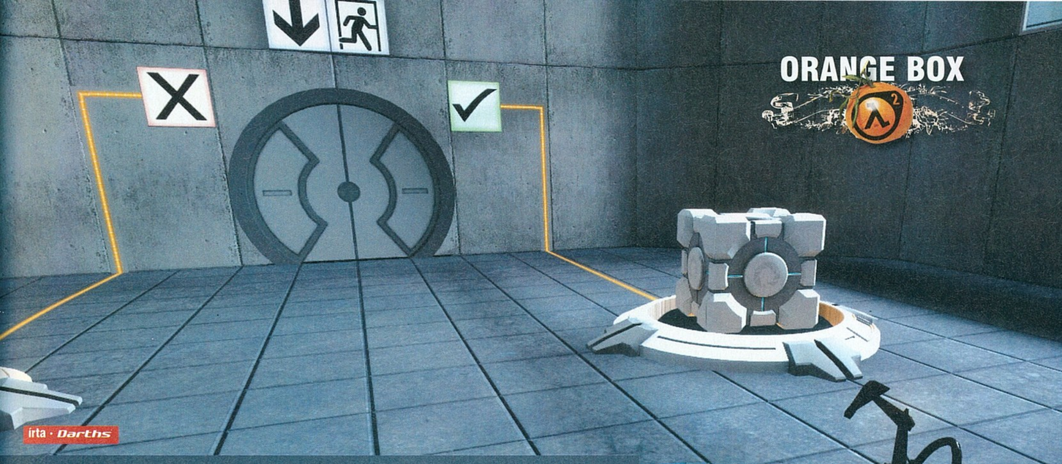
JÁTÉKÉLMÉNY:

9.0

A játék annál jobb, minél több időt töltünk vele, a kasztok kiismerésével gyakorlatilag megunhatatlanná válik...

PGO GYORSLINK: 512

BATTLEFIELD 2	90%
INSURGENCY MOD	92%
UT 2004	92%



írta · Darths

PORTAL

fejlesztő > Valve kiadó > Electronic Arts web > orange.half-life2.com/portal.html

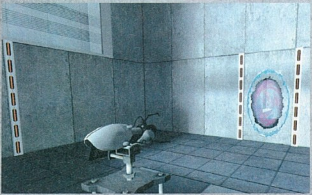
2005-ben a washingtoni DigPen játékfejlesztő-nevelde néhány lelkes hallgatója összedobott egy nagyon komoly és figyelemreméltó programozás-technikai elemeket felvonultató freeware játékot, ami a Valve érdeklődését is felkeltette. Az ismerkedést követően azonnal leszerződtették a csapatot, hogy aztán profi körülmények között megalkothassák eredeti ötletük tovább fejlesztett változatát: a Portalt.

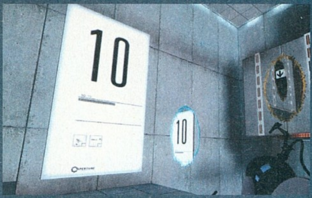
Hatalmas várakozás előzte meg a Half-Life 2 narancsos dobozkáját, ami olyan ínycsiklandozó falatokat tálal a kiéhezett rajongóknak, mint az Episode Two, a Team Fortress 2 és jelen cikkünk alanya, a Portal. Ám a lóláb sajnos kilóg ez utóbbinál, hiszen amíg a két újdonsült társ nagyot durrantott, addig a Portal csupán egy szolid szellentésként jellemezhető a másik két címhez képest.

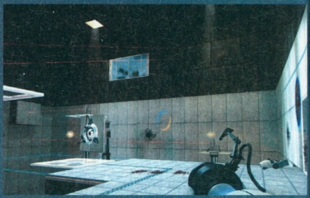
A KAPU ÉS AMI ODAÁT VAN

A Portal nem más, mint a Half-Life világába ültetett ügyességi játék harmatos akcióelemekkel megtűzdelve. Harcolni nem tudunk, csupán egy speciális „térfakasztó" berendezéssel két térkaput nyithatunk a pálya majdnem bármely részén – legyen az talaj, a fal vagy a mennyezet azon szegletei, melyek nem fémből vannak. A „Portal fegyver" használata pofonegyszerű: bal egérgombbal a kék, a jobb kattintással pedig a kapu piros végét nyithatjuk meg, így ha besétálunk az egyik ajtón, akkor a másikon pottyanunk ki – és fordítva. A gravitáció komoly hatással van a kapuk

Ellenfelekkel nem nagyon találkozunk a pályákon, ellenben fejtörőkkel annál inkább.







helyzetére, ugyanis amilyen lendülettel érkezünk be a portálba, olyan lendülettel fogunk kijönni a másik végén, amit rengetegszer használnunk kell majd a játék során. A betanítás folyamatát remekül oldották meg, lévén a történet szerint is egy kísérleti alanyt játszunk – erről később –, akinek egyre jobban el kell sajátítania a fegyver adta lehetőségeket. Tehát ezzel a spéci masina segítségével kell megoldanunk különböző ügyességi feladatokat: elérni az adott szint végét, hogy indulhassunk a következőre. Összesen 19 szinten kell végigsakkozni magunkat, melyek közül az első tíz nem jelent túlzott kihívást, ám ezt követően fokozatosan összetettebb feladatok érkeznek, míg a végére már néha az agyunkat is meg kell erőltetni egy-egy megoldás kigondolásához. Az egyik legjobb móka, amikor a feladat abból áll, hogy nagyon alacsonyról nagyon magasra eljussunk, de sem a plafonra, sem a falba nem lehetett kaput nyitni, csak az elérhetetlenül magasan lévő pillérek talapzatára és a mellettünk tátongó lyuk legaljára. A megoldás a szabadesés sebességének a felhasználásában rejlik, így zuhanó lendületünket felhasználva a talajszintről kilőhetjük magunkat a kapuk okos használatával – és még fizikazseninek sem kell hozzá lennünk.

TELE-PORTÁL

Mit ad isten, még történetet is szőttek ügyeskedéseink köré, ugyanis a játékban egy ifjú hölgyet, Chell Johnsont, az Aperture Science Enrichment Center egyik tesztalanyát kell irányítanunk és sikeresen túljutni az akadályokon, miközben az intézmény szuper-intelligens számítógépe, a GLaDOS folyamatosan kommunikál velünk és tippekkel, tanácsokkal lát el egy szexi női hang mögé bújva. Hősünknek a szupercsúzliján kívül van még egy hiper-szuper high-tech szerkezete a lábaihoz erősítve, mely megóvja a sérülésektől, ha nagyobb magasságokból lepottyannánk. Az igazi fordulat az utolsó, 19. tesztfázis után bontakozik ki, amikor a nemes lelkű computer a beígért jutalomtorta helyett a lángok martalékává akar tenni minket. Mindeddig csak a különböző tesztpályákon rohangáltunk, de a halál torkában öntudatra ébredünk és megpróbálunk életben maradni. Mindez jól hangzik, de a játékban megélve már koránt sem ilyen izgalmas ez az egész hacacáré, ami könnyedén megbocsátható lenne, ha járna mellé egy böcsületes online játékmód. De nem jár! Hogy miért? Fogalmam sincs, pedig a Portal szinte ordít egy ötletes multiplayer játékmódért. Sajnos kimaradt, de bizakodásra adhat okot az egyik fejlesztő nyilatkozata, aki szintúgy meghallhatta az ordítást, és állítása szerint már játszanak a gondolattal, hogy legyen-e következő lépés, és ha igen akkor mi: multiplayer opció, vagy pálya csomagok összerakása, netán rögtön egy Portal 2. Mindezek mellett a játékidő is meglehetősen rövidke, jómagam 5 óra folyamatos kockulás után végeztem vele. Sajnos nem vigasztaltak a durvább nehézségű pályák és a kioldható plecsnik sem – ezek megszerzéséért újra kell játszani a szinteket, s itt már számít, hogy mennyi idő alatt teljesítettük a pályát, vagy hogy hány portált lődöztünk el, illetve hány lépésből voltunk eredményesek. Sajnos a fent leírtakban és a turbózott Source motor adta zseniális megjelenítésben ki is ürül a játék pezsgőspohara – mondhatni egy rövid hörpintéssel –, a játékos meg majdnem szomjan hal a kihagyott ziccer szikkasztó érzésétől.

> „Bár némileg csalódást okozott, azért mindenképpen érdemes kipróbálni...”

KOPPINTÁS
Exite Mod

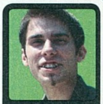
Egy nevesnek számító HL modder csapat fantáziáját is megpedzegette a térkapukkal dobálózdás ötlete, és 2006-ban nekikezdtek a saját Portaluk hegesztésébe. Az ExitE mod egy multiplayer csatározásokra kihegyezett móka a térkapuk lehetőségét felhasználva. A kezdetleges Alpha verziót letölthetitek a weboldalról.

AZ IHLETADÓ
Narbacular Drop

Narbacular Drop címet kapta a bevezetőben is említett freeware játék, melynek alapkoncepcióját használja a Portal is: a pálya bármely szegletére térkapukat rakhatunk be- és kijárattal. Ehhez a játszóteret egy 3D-s mesebeli várbörtön adta, ahonnan „képességünk" segítségével kellett megszöknünk. Ez akkora sikert aratott rajongói körökben, hogy aztán a közösség saját pályákat kezdett el gyártani, szórakoztatván egymást ezzel az újszerű teleportálós móka lehetőségének megragadásával. A www.pcguru.hu/981 gyorslinken keresztül elérhető a játék.

PC GURU

GRAFIKA	09	
HANG	05	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	



Jól szórakoztam a játék elején, nagyon bejött a Portal Gun változatos és ötletes megvalósítása. Ám a végén még nagyobb volt a megdöbbenés. Csak bambultam a monitorra a stáblista alatt mormogván: „Hát ennyi lenne az egész?" És sajnos ténylegcsak ennyi volt, egyelőre...

DARTHS

PRO:
+ újdonságélmény
+ Portal Gun

KONTRA:
- nincs multi
- kicsit monoton
- rövid

JÁTÉKÉLMÉNY:

7.8

A betanulást követően jönnek az izgalmasabb részek, de a játék könnyen monotonná válik, csak a szökés és a finis hoz színt a játékba.

PGO GYORSLINK: 976

NEM VOLT MÉG HASONLÓ...

MINDENKINEK
VAN EGY
HOBBIJA
telecom
DIGITÁLIS KALAUZ
MELLÉKLET
Motorola RAZR2
Sony Ericsson P1
Nokia 7500
KIPRÓBÁLTUK
A MOBILTÉVÉT
IFA
Előfizetési akció!
Minden kedves új előfizetőnket, aki 1 évre előfizet (7950 Ft), megajándékozzuk egy Motorola H350 bluetooth-os headsettel!
Az előfizetési díjat rózsaszínű postai csekken fizetheti be.
Címünk: Telecom Magazin - 1034 Budapest, Bécsi út. 88-90. I. 48.
Tel.: 06(1)237-0855, Fax: 06(1)237-0856,
E-mail: elofizetés@telecommagazin.hu
MINDEN HÓNAP VÉGÉN
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!
www.telecommagazin.hu

A TeveClub.hu közösségi magazinja 2. évfolyam 4. szám 2007. ÁPRILIS Ára: 498 Ft
TEVECLUB
MAGAZIN
6 INGYEN DATOLYA!
KÖZÖS RENDELŐ
TEVÉKKEL A FÖLD KÖRÜL
AJÁNDÉK: TEVÉS KÁRTYAJÁTÉK!
TESZT: JÓ KARAVÁNVEZETŐ VAGY?
HAJTOGASS TEVÉT!
LEVELEZŐPARTNERT
TEVECLUB
MAGAZIN
A TeveClub.hu
közösségi magazinja
KÉRD AZ
ÚJSÁGOSTÓL
MÉG MA!

The Settlers
rise of an empire

No. 1 PC GURU

fejlesztő > Blue Byte kiadó > Ubisoft
web > www.settlers.com

Azt hiszem szerencsés vagyok. No nem csak azért, mert Bate véletlenül pont akkor bukkant fel a környezetemben, mikor óriás csodálkozó szemekkel vettem tudomásul, hogy készül a hatodik rész – minek hatására szinte azonnal hozzám is vágott egy kész példányt, hanem azért is, mert a Settlers III. óta abszolúte felületesen foglalkoztam a témával. Persze ez annyira nem hangzik jól, de, ha jobban belegondoltok azért szerencse, mert így pont azokat az epizódokat nem kellett mélyebben bevizsgálnom, amelyekről a legnegatívabb kritikák születtek, plusz a játékosok véleménye szerint is vakvágányok voltak a Settlers történetében, csak hogy a túl harc orientált ötödik részt említsem rögtön. Sajnos tény, hogy a második epizód óta nem sikerült igazán jót alkotni némethonban, így akinek volt szerencséje kipróbálni a nemrég megjelent, grafikailag felújított második részt, az nagyjából tudja már, hogy mire számíthat részletgazdagságban.

HŐSÖK

Újdonságként rögtön itt van a hősök megjelenése, melyre minden valamire való stratéga izzadó tenyérrel, kissé szaporább szívműködéssel reagál, hiszen ki ne szeretne izmos, okos, sok-sok képességgel rendelkező főarcokat bármilyen játékba. Itt sincs másként, noha a hat választható hős (kiket a kampány során apránként tesz elérhetővé a játék) nincs túl jól balanszolva (mivel multiplayerben majdnem biztos, hogy legfeljebb kettőt választanátok...), azért jópofák és beszólásaik mindenképpen színesítik a játékot.

Nem csupán erősebbek és szebbek (főleg a nagy zsíros triplatokájú tohonya viking Thordal) bárkinél a játékban, kulcsfontosságúak a területszerzésben és a kereskedelemben egyaránt. Ettől a résztől kezdve fix területekre bontottak a pályák, mint például a Company Of Heroesban: 8-10 puzzledarabkából állnak. Nagyon kevés misszióban kap a játékos lehetőséget rögtön az első másodperctől több terület felügyeletére, így a kezdeti fejlődés szakasza után, a játékos viszonylag hamar elkezdi feltérképezni, hogy melyik környező terület legyen az, amit el-

A Blue Byte nevét azt hiszem, senkinek nem kell bemutatnom. Nem csupán a körökre osztott Battle Isle sorozattal vívtak ki elismerést, hanem az Anno szériával és legismertebb alkotásukkal, a Settlers részeivel is. Mindenki emlékezzen vissza, mennyire odabilincselt minket a sok apró, pár pixeles butuska alattvaló, kik monoton cipelték egyre messzebbre a fát a központi kastélytól. Mindeközben a jól ismert 15 perces egyetlen soundtrack ismétlődgetett, hjaj, de szép is volt. Az első Settlers óta eltelt több mint tíz év, immáron a hatodik epizódot jelentetik meg. Nem titok, hogy a megújulást sokszor túlerőltető sorozatnak voltak szebb napjai, mégis sokan nagy reményeket fűztek a legfrissebb rész megjelenéséhez, több okból is. Lássuk lehet-e újra fátyolos szemmel, bágyadt mosollyal, büszkén tologatni az egeret a birodalomban...

foglal. Ehhez annyit kell tennünk, hogy amíg embereink otthon robotolnak, addig a hőssel szépen körbeügessünk a térképen és 1: felvegye az összes rejtett bónusz pénzes ajándékot és imádkozik, hogy el is jusson a kastélyáig, 2: keressen még élelem- és vasforrást. Amint megvan a terület, ami tetszetős és nyersanyagban gazdag, bárhol építhettek rajta őrtornyot – persze javasolt minél közelebb tenni a már saját fennhatóságú területhez, hogy gyorsabban odaérjen az építőmunkás. Ha felépült a torony, rögtön jön a hangeffekt, meg a dínomdánom, plusz a hős is megjegyzi: új terület kapcsolódott a birodalomhoz. A kis térképen tökéletesen nyomon követhető ki melyik területet uralja már és melyek szabadok még, így próbáljatok minél többet szerezni, de ne legyetek megalomániásak, három-négy darabnál többre nem lesz szükségetek a győzelemhez – soha. A többjátékos módra ez hatványozottan igaz.

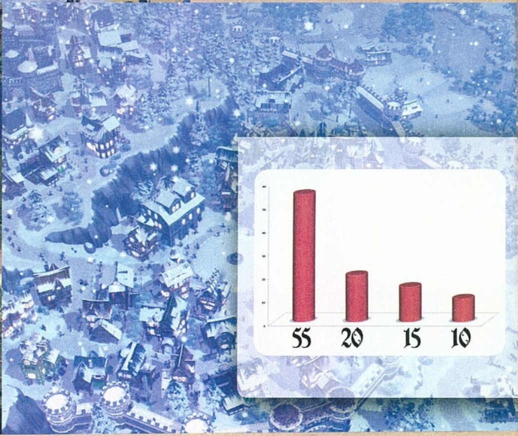
A hős amellett, hogy a farkasokkal, macikkal és banditákkal (fennhatóság nélküli rablóbandák – amik simán kiirthatók egy területről – többnyire csak azért vannak letéve, hogy a kereskedőkocsikat ellopják, ezzel biztatva a játékost egy egészséges „rendrakásra") jó hatásfokkal veszi fel a harcot, egyáltalán nem képes meghalni. Életerejének elvesztésekor szép nagy fényeffekt kíséretében visszakerül a központi kastélyba, majd megkezdi sebeinek nyalogatását, mely körülbelül egy percet vesz igénybe, majd újra rendelkezésünkre áll. Sokszor egyszerűbb megöletni, mint hazalovagolni, mert így gyorsabban hazaér…

„Megannyi furcsa próbálkozás után a Settlers széria végre visszatalált önmagához. Élmény vele játszani…"

A tényleges technológiai fejlődés szintén a hőshöz van kötve, azaz egészen addig a pillanatig, míg nem lép szintet, nem érhetőek el a fejlettebb épületek. A legutolsó szinten már csak dekorációs konstrukciók csapódnak hozzá a korábban legyártottakhoz, úgymint szélkakas, gyertya az ablakba, bútor a házakba stb. Ez az egyetlen olyan fejlődési szint, ahol már csak serénykedő népünk akaratát próbáljuk kielégíteni, közvetlen haszna a szerzett kiegészítéseknek nincs, csak annyi, hogy ezen tárgyak hosszú ideig készülnek és nehéz – még egy jól működő birodalomban is – elérni, hogy hús árus/feldolgozó üzem gazdag is, szép is legyen – az elégedettségről nem is beszélve. Amint ez teljesül, ARCHDUKE rangra léphet a lovag, ami egyszemélyes kampányban semmit nem jelent, csak azt, hogy innentől nincs már hova fejlődni és jobb lenne inkább befejezni az adott pályát (ezen a ponton általában már úgyis régen elvégeztünk minden feladatot). Multiplayer módban már kicsit más a helyzet, hiszen az archduke rangot beállíthatjuk, mint győzelmi kondíciót: ha valaki eléri ezt a rangot, automatikusan nyeri a menetet (az ide vágó taktikát lásd külön boxunkban).

Az időjárás és a napszakváltás csak tovább emeli a játék pompáját...

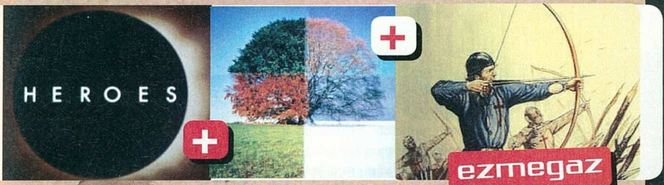
Igazi élmény végignézni, ahogy pár viskóból ilyen helyes kis városkát hozunk létre...



Folyik a munka rendesen, s mi bármikor a karakterek orráig zoomolhatunk, hogy nézzük őket...

Persze komolyabb ellenfelekkel megmérkőzve ez az első amit ki szoktunk kapcsolni, így marad az ellenfél totális kiirtása, de semmi baj, többnyire erről szól a multiplayer.

átér a saját birodalomunkba. Teheneknél és birkáknál a legjobb az egész: szépen beslatytyognak a térképrészünkre, őket ráadásul nem rabolhatják el a banditák, nem eshet bajuk, stb. így állatot bátran vegyetek akármilyen távoli raktárból, vagy kikötőből, hazaérnek



A kereskedelem sajnos nem annyira hangsúlyos, mint szerettem volna, abból áll az egész, hogy amennyiben nem épp fát, vagy szappant kér tőlünk az egyik kisváros, csak oda kell állni a hőssel a szomszéd barátságos település raktárához, rábökni a kívánt cuccra, majd megvárni, míg épségben (nem úgy, mint a sok száz aranyas sószállítmány, amit szinte biztosan lekapcsolnak, mielőtt hazaérne...). A felesleges fát és nyersanyagot ki lehet szórni a környező királyságoknak, ha nagyon foglalja a helyet, de ne számítsatok értékelhető pénzre, egyszerűbb kidobni az egészet, mint szenvedni azzal a három klikkel, míg kiválasztanátok, kit akartok megajándékozni. 400 fáért 295 arany? Ne vicceljünk már...

Összetétel

Bár az új Settlers nem közelíti az elődök összetettségét, azért érdemes elidőzni az összetétel kérdésénél, hogy ne legyen titok, pontosan miről is szól ez a játék. A mellékelt grafikon jól mutatja az egyes elemek eloszlását, miszerint 55% építkezés/fejlődés, 20% harc, 15% hős kontroll, 10% kereskedelem. Ebből leszűrhető, hogy az új Settlers nem az akcióőrültek, hanem a nyugodt stratégák játéka lesz.

HARC

Először féltem tőle, hogy túl hangsúlyos lesz a vérengzés, aztán megnyugodhattam, hiszen pont megfelelő mennyiségű üvöltés és kín van a játékban, a maradék időben még mindig lehet háborítatlanul gyönyörködni a masírozó, kerekpofájú telepesekben.

Multiplayer

Ha felmerészkedünk a világhálóra és ott kívánunk érvényesülni, akkor Hakim lesz a mi emberünk (s reméljük, hogy másé nem). Hogy miért? A válasz roppant egyszerű: egy hős sem rendelkezik olyan kiváló paraméterekkel (lásd még két oldalas hős összeállításunkat), mint ő, főleg többjátékos módban. Mondhatni a játék egyik gyengesége ez, hiszen én komolyan nem értem, hogy miként gondolták azt a fejlesztők, hogy bárki mást választunk. Nem csupán az épületek fejlettségi szintjének növekedéséhezhez szükséges kevesebb nyersanyag ezen hős választásakor, de képes öt percenként egy teljes ellenséges csapatot átállítani saját haderővé, mely a játék első pár ütközetében sorsdöntő lehet. Egyedül a Kestral nevezetű karakter jöhetne még szóba a magasabb pénzhozam miatt, de ezzel többnyire nincs gond, még multiban sem, nem úgy, mint a már említett nyersanyag kérdéssel.

Ha pedig multiplayer, akkor lássunk egy jó kis taktikát, ami könnyedén sikeressé tehet minket az internetes küzdelmek során: ha az ARCHDUKE rang elérésekor bekövetkező automatikus győzelemmel járó küzdelmet választod, akkor amint lehetőséged van rá, húzz masszív kőfalat a városod köré, gyárts hat-hét csapat íjászt a falakra és minden energiádat a fejlődésre koncentráld. Ha ilyen módon alakítod a játékmenetet, akkor szinte biztosra vehető, hogy senki nem tudja majd bevenni a városod, s mire a többiek észbe kapnak, te már jókora lépéselőnyben vagy. Ha viszont nem ebben a módban indulsz, csak akkor menj támadni, ha biztos vagy a győzelemben (tehát a kóbor íjjászoknak, szerencse alapon semmi értelme). Ne feledd, nem az ellenfél fő raktárára kell gyúrnod, hanem minden másra. Tíz csapat íjásszal már viszonylag könnyen felgyújthatod az összes őrtornyát, s amíg az ellen magába roskadva hüppög, Te mosolyogva nézed, ahogy egyre gyengül a birodalma, miközben a tiéd sosem látott virágzásnak indul.

Marcus

A hangja fiúzenekarba illő, a kiejtése pedig páratlan, így az életben akár valóban nézhetnénk angol odacsapós-nemesnek. Játékunk szerint az is, így a toborzó képessége neki a leghatékonyabb. További előny, hogy olcsóbban tud katonát vásárolni, mint a többi fellelhető hős, plusz a körülötte álló katonáknak időről-időre újratölti a fáklyakészletét.

Alandra

A hölgyemény, aki Kestral mellett eltörpül képességeivel, de legalább szőke, így lehet gyönyörködni benne. A játék folyamán állandóan van egy nagy gömb a ruhája alatt, de itt meg nem arra gondolok, amire szeretnétek. Különlegessége, hogy a fiolájával gyógyítja a félhulla városlakókat, plusz – nyilván bájainak köszönhetően – a misék után az átlagosnál több pénzt cipel be a pap a kastélyunkba.

Elias

A kereskedő hős, nem szép, nem jó a hangja, de legalább ételt oszt, ha a városlakók az éhhalál küszöbére jutnak. Segítségével sokkal jobb árakon vásárolhatunk a környezetünkben található barátságos településekről. Nem túl hasznos hős, talán a játék leggyengébb láncszeme, de egynek éppen elmegy.

Kerstral

A félvér kisasszony, aki ellop bármit, amit az ellenséges épületekben talál. Passzív különlegességének köszönhetően az adószedőink folyton olajszőkítenek, azaz mindig több pénzt hoznak, mint amennyit elvileg kellene – de ennél nagyobb bajunk sose legyen. Hasznos lányka, ha nem Hakimmal vágunk a kalandokba, akkor mindenképpen őt válasszuk.

Hakim

Túlzás nélkül állíthatom, hogy a játék legjobb karaktere: az összes fellelhető hős közül ő birtokolja a legtáposabb képességeket. Nem csak multiban páratlan (lásd még ide kapcsolódó külön véleményemet az előrébb található Multiplayer boxban), az egyszemélyes kampányban is őt fogjátok a legtöbbet használni. Egyik leghasznosabb (passzív) tulajdonsága, hogy az épületek fejlesztése kevesebb fába kerül, aktívként skilljét használva pedig képes egy teljes hat fős ellenséges alakulatot átállítani a saját oldalára. Az első pár csatánál ezen nagyon sok múlhat (sőt egész győzelmet építhettek erre), arról nem is beszélve, hogy a karakter adta lehetőségeket jól kihasználva, igen hamar szomorú ábrázatot varázsolhattok az online ellenfelek képére...

Thordal

Nagy pöfeteg triplatokájú, énekel a népnek, hogy annak jobb legyen és ne lázadjon, plusz passzív tulajdonságának köszönhetően több kisleány esik szerelembe a fesztiválokon (melyet persze az államkasszánk fizet), ezzel segítve a termelő férfiakat, hiszen így a nők járnak nyersanyagért, meg kajáért a dolgozó férj helyett.

A Settlers hősei

A játék kikerülhetetlen szereplői a játékos által irányítható hősök, ezért mindenképpen érdemes foglalkozni velük egy kicsit, lássuk milyen bónuszok és különlegességek kapcsolódnak egy-egy hős személyéhez.

Crimson Sabbath

Nem, hiába tűnik úgy elsőre, neki nincs semmi köze az arabokhoz. A vörös herceg jobb keze ez a baljóslatú boszorkány, tehát mikor már Crimson Sabbath ellen küzdötök, érezni fogjátok, hogy beléptetek a játék utolsó negyedébe. Ez persze relatív, hiszen a felbukkanásától számítva még mindig vagy hat órát kell játszanotok, hogy megcsodálhassátok a nagyon jópofa záró animációt és a "The End" feliratot. Crimson természetesen nem választható karakter, így nincsenek számunkra értékes skillje, de a csatában sűrűn összefuthatunk majd vele, miközben a nyeregből bőszen osztja kardjával az ellent (értelemszerűen a mieinket...). Ja és szuperjó hangja van, én is ilyet szeretnék, de sajnos nem ilyen. Pillantsatok rá (füllel).

The Settlers
rise of an empire

Na mi az? Csak nem gyülés van a főtéren? Mindenki dalra fakad? Senki nem dolgozik? Hát mi van itt?

A második rangtól kezdve (amit 8-10 perc alatt el lehet érni) már képes barakkokat gyártani a játékos, amikhez nincs is másra szüksége, mint az adott barakkhoz tartozó fegyvert gyártó kovácsműhelyre. Míg kettes "hősszinten" csak kardos csávókat lehet gyártani, hármason már íjászt is, és nincs is több lehetőség. Szerintem mindig ugorjátok át a kardosokat és kapásból gyúrjatok az íjászokra, sokkal jobbak, bár sérülékenyebbek. Amint lehet, érdemes lepakolni 3 íjgyártó műhelyt, felfejleszteni maximumra, majd egy barakkot (ráér kicsit később, először úgyis el kell készülnie 20+ íjnak) és már mehet is a móka. Minden csapat hat főből áll, akár íjász, akár kardos. Ez azt jelenti, hogy hat darab fáklyát cipelnek magukkal, ami nem a sötétben jön jól, hanem az őrtornyok/raktárak felgyújtásakor. Marcus az egyetlen hős, aki aktív skilljével képes a körülötte álló katonáknak fáklyát osztani, más oldalán vissza kell slattyogni a legközelebbi őrtoronyig, vagy a barakkokig, esetleg a kastélyig. A legegyszerűbb az, ha úgy indultok támadni, hogy van négy csapat íjászotok, plusz a hős, így biztos sikerül legyengíteni a fáklyák segítségével az őrtornyot annyira, hogy el tudjátok foglalni. Ha ez megvan, már újra is tölti a fáklyát és mehettek rombolni a következőt.

> "Nincs is jobb annál, miközben hőseinket terelgetve figyeljük saját birodalmunk fokozatos cseperedését..."

Az időjárás sokszor változik, ez nem csak arra van hatással (W billentyű), hogy épp a méhészek termelnek-e mézet, vagy a farmerek búzát, hanem a harcra is, hiszen a hó és az eső oltja az égő épületeket. Nagyon extrém pályákon fontos, hogy legyen elég ételtartalék a hosszú télre, hiszen ilyenkor nincs pékség, nincs semmi, csak tehénből nyert sajt (tej) és hús a levadászott állatokból (hurka). De ne ijedjetek meg, a játék ezen része sajnos nem kihívás, a 18-20 órás játékidő – ami nagyon impresszív – 15. órájánál kell először komolyabban harcolnotok bárkivel.

Kis seregünk mindig készen áll majd a harcra, bár komoly összecsapásokra csak a játék felétől kell számítanunk.

Akkor viszont hirtelen igen keménnyé tud válni a küzdelem – sajnos. Vannak még ostromgépek, meg tornyok, melyekkel támadhatjuk várfalat, de annyira nehézkes az irányításuk és olyan sebezhetőek az üzemeltetőik, hogy sosem használja őket senki – multiban főleg nem.

A környezet mondhatni lélegzetelállító. Minden egyes részlet félelmetesen ki van dolgozva.

VÁROSKÉP

A legszebb eleme a Settlersnek ebben a részben újra az, hogy hihetetlen részletességi szintig követhető, ki mit csinál éppen. Ha fesztivált rendez a játékos, hogy a fölös pénzéből a nép szórakoztatásával asszonyt szerezzen a munkásoknak (akik a dolgozó helyett járnak ételért, nyersanyagért, így azok közben is tudnak robotolni...), esetleg misét tart, ahol az emberek libasorban fizetnek a templomból kifelé jövet az államkasszának, vagy egyszerűen figyeli, hogy zajlik az élet – mind-mind bámulatos. A központi tértől akaratlanul is sugárirányban szerteágazó épületsorok és kőutak (melyeken gyorsabb a forgalom) egy óra játék után már méhkas szintű pezsgést mutatnak. A játék nagyon szép, a hangok is szuperjók, biztos vagyok benne, hogy hosszú percekig fogjátok nézni, minden egyes épület elkészültét, a benne dolgozó munkásokat. Hiába egyszerűsödött le a nyersanyagok beszerzése és feldolgozása két lépcsős szintre, működik és jó. A tolvajok jópofák lehetnének, ha nem kellene túl sok micromanagement hozzájuk, így legtöbbször csak beállítjuk őket az ellenfél fontos területeire, hogy lássák, mi történik.

VÉGÍTÉLET

Nekem nagyon tetszett az új Settlers, nem csak azért érdemes küzdeni benne, hogy az Intro minőségében pompázó maradék 4 átvezető animációt is láthassátok, hanem egyszerűen a rengeteg bájért, amit a játék rejt. Újra jó irányba kaparásznak a Blue Byteos srácok, mindenképpen ajánlom, és nem csak a dinamikus, fordulatos történet miatt, ez a játék nagyon egyben van: szánjatok rá egy kis időt, ha tehetitek!

PC GURU

GRAFIKA	09
HANG	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Ha valaha szeretted a Settlers sorozatot, vagy egyszerűen csak kedveled csodálni, ahogy egyre nő a birodalmad, bármilyen építkezős játékban, feltétlen adj egy esélyt a Blue Byte újabb üdvöskéjének.

FLATLINE

PRO:

+ Nagyon részletgazdag grafika
+ Hosszú játékidő
+ Napszakváltások, hősök

KONTRA:

- Néha túl repetitív építkezés
- Nagy gépigény
- Multiban használhatatlan hősök

JÁTÉKÉLMÉNY: 9.1

Az eleje kicsit egyszerű, az igazi kihívás a játék közepén érkezik és szerencsére ki is tart a végéig...

PGO GYORSLINK: 278

THE SETTLERS II: NEXT GEN.	90%
WARCRAFT III	93%
HERITAGE OF KINGS	72%

GÉPIGÉNY: P4 2.0 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 2 GB HDD

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

fejlesztő > Splash Damage kiadó > Activision web > www.enemyterritory.com írta · Miguel

A Quake olyan játék, aminek régebbi részeiről az ember még évekkel később is mesél, olyanoknak is, akik csak néznek rá hülyén, ha azt ecseteli nekik, hogy mekkora poén is volt középiskolában egymást irtani az osztálytársakkal egy-egy délutáni balta-buli keretein belül. Nos, balta már nincs, de ettől függetlenül megint remek móka ez a netes lövöldözősdi.

Mindenekelőtt essünk túl a bonyolultabb részeken. A játék eredetét tekintve a Wolfenstein: Enemy Territory „második része", a történet (igen-igen, van neki olyan is) azonban inkább a Quake II előjátéka, méghozzá olyan grafikával, amit a Doom 3 módosított motorja szolgáltat. Kicsit nagy a káosz, tökéletes képzavar, de természetesen akkor sincs semmi baj, ha az egyszeri játékos erről mit sem tud: ez itt nem arról szól, hogy mi mire hasonlít, vagy hogy mennyire jó a zene. Ez itt egy háború, katona!

A MÉRET IGENIS SZÁMÍT

A pályákon az emberek és az idegenek harcának egy-egy csatájában vehetünk részt, így lehetőségünk nyílik arra, hogy egy változatos helyszínekkel és küldetésekkel megfűszerezett kampányt játszunk le, ne pedig egymást követő térképek sokaságát. Mielőtt igazán belevágnánk a netes játékba, érdemes pár órát a botok ellen küzdeni, és végigpróbálni a két oldal összes karakterét. Azért is jön ez jól, mert a térképek szokatlanul nagyok, a rajtuk elhelyezkedő épületek néha egyszerűbb labirintusnak is beillenek, ráadásul a pályákon végrehajtandó műveletek sem egy lépcsőből állnak össze, hanem legtöbbször háromból, meg az apró. Az alapfelállásban van egy védekező és egy támadó oldal, ennek megfelelően alakulnak a küldetések is. Természetesen a védőknek nincs más dolguk, mint megvédeni egy objektumot, a támadóknak pedig el kell foglalniuk vagy fel kell robbantaniuk azt. Ahogy alakul a harc, úgy kerülnek elő a további célok, például a támadó oldalnak nehézfegyverzetet kell az elfoglalt területre telepítenie, a védőknek pedig azt kell megakadályoznia. Ha ez nem sikerül, akkor jön a harmadik lépcső: általában valamilyen épület-

Ahogy azt már megszokhattuk a műfajban, a járműveknek ezúttal is fontos szerep jut. Lehet aprítani a gyalogos ellenfeleket...

Quake Tactics I.

1. Sewer

A pálya története szerint a strogg elfoglalt egy föld alatti vezetékrendszert, amely összeköti a környező településeket. A GDF támadóinak először a mérnökök segítségével gondoskodniuk kell a strogg EMP-iről, aztán a bakáknak be kell robbantaniuk a csatornarendszer egyik bejáratát, hogy az egyik mesterlövész meghackelhesse a zsiliprendszert. Tapasztalataim alapján, ha a GDF elfoglalja a strogg területen lévő előretolt állást, a marslakók szinte biztos, hogy megfürdenek.

2. Area 22

A földi erők találtak egy strogg csúszókaput, és már csak idő kérdése, hogy a segítségével megértsék a földön kívüli titkokat. Ezen a pályán szerintem jobb a támadó stroggokat erősíteni, és ha szeretnénk, hogy szeressenek, technikusként álljunk harcba. A nehézlézer telepítésekor társaink hullanak majd, mint a legyek.

3. Slipgate

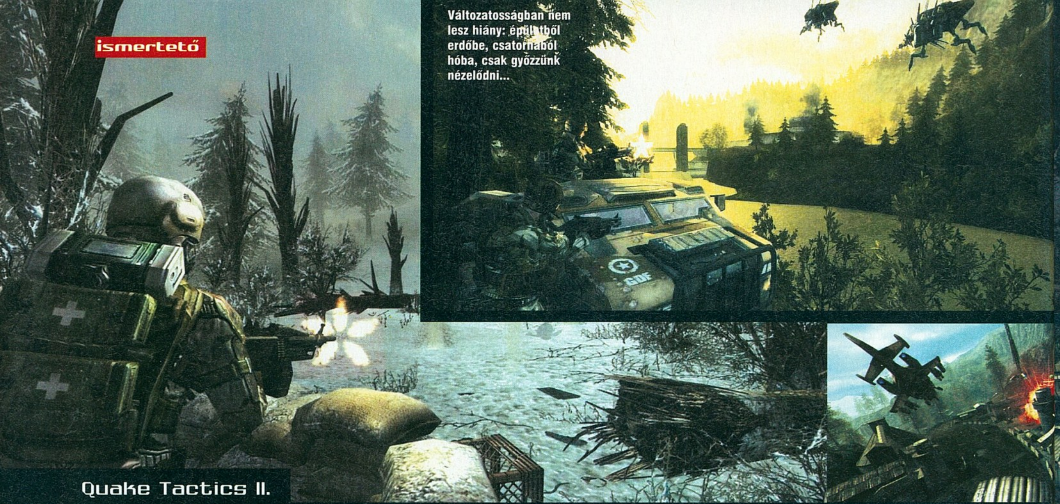
A sztori szerint itt a GDF első célja, hogy egy feltört strogg csúszókapun át egyenesen az idegenek antarktiszi bázisára jusson. A poén az, ha ez akkor történik meg, mikor mi épp meghaltunk – mire „felébredünk", az addigi narancsszín homok helyét piszkosfehér hó veszi át. Először csak a fejem vakartam, mert nem láttam át, hogy válthattunk pályát ilyen hamar. Tanács: ha valaki elindítja az MCP-t, üljünk be, és segítsünk neki, különben soha nem érünk célt.

harc keretein belül kell elrabolni, felrobbantani vagy épp megvédeni valamit, ami nagyon fontos (és hangsúlyozottan törékeny).

MINDEN SZINTEN SZINTE MINDEN

Természetesen ez nem ennyire egyszerű, hiszen a játékban választható szerepkörök (katona, szanitéc, szerelő, utász, mesterlövész) hatalmas súlyt képviselnek az egyes küldetések véghezvitelében (amúgy a két oldal szerepei az elnevezésbeli különbségek ellenére meglehetősen hasonlók, természetesen a faj-specifikus fegyvereket és eszközöket leszámítva). Nem elég, hogy valaki odarohan a célhoz, és mindenkit halomra lő – ha nincs nála robbanószer, hogy a levegőbe röpítse az ellenfél pajzsgenerátorát, akkor olyan, mintha semmit sem tett volna. A pályákat úgy tervezték, hogy csak csapatmunka árán lehessen rajtuk sikert elérni. Az egyes feladatok végrehajtásához majdnem mindig valamilyen speciális tulajdonság vagy felszerelés kell, ez pedig igencsak erős taktikai ízt visz a játékba, méghozzá nem az eddig megszokott „ő lő messze, én meg közel"-mértékben. A ET:QW-ban nincs igazán lehetőség a kempelésre, mert mindenkinek jut valamilyen mozgásigényes feladat. A jól átgondolt rendszert még egy kis kavarás is segíti, de erre lássunk egy példát. Ha GDF és robbantás, akkor az ember elsőre a mérnököket mondaná, hiszen ők azok a srácok, akik a strogg tölteteket is hatástalanítják, és úgy általában mindenféle naggyal és veszélyessel rohangálnak – közben meg egy túróst. Robbantani a sima bakák fognak, ott fityeg az övükön a C4. Ugyanilyen meglepő, hogy bár a játékban telepíthető lövegtornyok és ágyúk nagy többségét a mérnökök vagy az utászok (field ops) telepíthetik, addig a radar a mesterlövészek (pontosabban a fedett ügynökök) feladata lesz.

Mint az látszik, a főbb feladatok kisebb mellékküldetésekre bonthatóak a játékban betöltött szerepünk szerint, így kaphatjuk azt a missziót, hogy telepítsünk védelmi eszközöket, esetleg foglaljunk el egy előretolt állást – vagy épp robbantsunk fel és hackeljünk meg mindent, ami az ellenségé, és a kezünk ügyébe kerül. A



Változatosságban nem lesz hiány: épületből erdőbe, csatornából hóba, csak győzzünk nézelődni...

Quake Tactics II.

4. Quarry

A lezuhant strogg hajóban nincs elég szufla az önmegsemmisítő automatizmus működésbe lépéséhez, így aztán az idegen katonáknak kell – más egyéb feladatok végrehajtása után – akkumulátorokat pakolni a roncsba, hogy az felrobbanthassa magát. Ez azon kevés pályák egyike, ahol érdemes letáborozni egy fix helyre: az űrhajó bejáratánál ragadt GDF mesterlövész igen jó szolgálatot tehet a töltéssel a célba rohanó stroggok ellen.

5. Ark

A havas pályán egy föld alatti bázisban strogg hullák úsznak egy bioszkenner nevű gépben, és az idegenek legfőbb célja ezt megsemmisíteni. A védekezés legjobb módja, ha alaposan körberakjuk aknákkal a hulla-tárolókat – hiába törékeny a berendezés, csak a közel merészkedő ellenségben tehetünk kárt.

6. Salvage

Szintén egy havas pálya, ismét egy föld alatti bázis, de a GDF most épp egy nagy halom idegen technológiát készül vasúton elküldeni további elemzésre. A strogg támadóknak is lesz ehhez néhány szavuk, azonban a bázis bejárata remekül védhető a különböző telepíthető robotokkal, és ha minden kötél szakad, még mindig ott a már bevált aknás módszer: szórjuk meg a mozdony környékét nyugodtan, aztán várjunk egy távolabbi sarokban.

sikeresen végrehajtott missziókért tapasztalati pontot kapunk majd bizonyos időközönként szintet is léphetünk, ilyenkor általában erősebb oldalfegyvert, hatékonyabb radart, gyorsabb reagálású szállítóeszközöket kapunk. Kicsit kiábrándító azonban, hogy a szó szerint vérrel és verítékkel megszerzett fejlesztések az aktuális térkép végén mennek a levesbe, aztán az egész kezdődik elölről.

Érdemes figyelni a főbb feladatok alakulását, mert ha úgy látjuk, hogy a csapatunk a pillanatnyi cél teljesítéséhez kevés megfelelő szerepkörű játékost alkalmaz, pár kattintás, és a következő feltámadáskor a megfelelő felszerelésben loholhatunk a cél felé, ezzel nagyban elősegítve a csapat haladását. Pár óra játék után látható, hogy nincs felesleges szerep, mindenkinek jut feladat a térkép valamely szakaszában mind védekező, mind támadó oldalon. Amúgy a földi és az idegen erők közti legnagyobb különbség az életerő és a lőszer tekintetében jön elő: míg az emberiség az eddigiekben megszokott módon vérre és töltényre osztható, addig a stroggok a stroyent névre hallgató szubsztanciából oldják meg mindkét dolgot, ennek megfelelően lehetőség van arra is, hogy az egészségünket a lőszerünk javára erősítsük, vagy épp fordítva, ahogy a helyzet megkívánja.

CSAPATÓ CSAPATOK

További taktikázásra ad lehetőséget a remekül kidolgozott járműrendszer is. A gépek többsége két- vagy többszemélyes, és bár mindegyik vezethető egyedül is, az igazi tűzerőt a teljesen belakott gépek jelentik, másrészt egy-egy már eldöntöttnek gondolt csatát is meg tud kavarni egy megjelenő tank vagy helikopter. A harci potenciálon túl fontos még a gyorsaság is, hiszen mint említettem, a térképek nagyok, sokszor bazi nagyok, így nem árt, ha van valami, ami gyorsabban halad, mint mi, tökig fegyverben. A két oldal szerepkörei és járművei tulajdonképpen megegyeznek, ahol nagyobb az eltérés (mint például a GDF quadja és a strogg-féle rakéta-hátizsák esetében), ott ezt a főbb jellemzők használatának korlátozásával egyensúlyozták a fejlesztők (magyarul: a jetpackből egyszer csak kifogy a szufla, mi meg repülünk tovább – lefelé).

> “Nem forradalom, de tökéletesen kielégíti a felé támasztott igényeket.”

MÓKAFAKTOR

Első blikkre azt gondolhatnánk, hogy hú, nagy katyvasz ez az egész, de hol érzem én magam jól ebben az egészben? Nos, mi sem egyszerűbb ennél. Mindenki vidám, amikor telepít pár aknát, és már meg is feledkezik róluk, mikor egyszer csak bumm-bumm-bumm, az XP meg csak ömlik. Nem csak az lesz jó poén, hogy kilométerekről leszeded az ellent a távcsövessel, de aztán felveheted az alakját, bemasírozhatsz a táborába, és senkitől sem zavartatva szúrhatod hátba a mit sem sejtő szerencsétleneket. (Megjegyzés: az mindig gyanús, ha az egyik társunkat ugyanúgy hívják, mint minket. A névrokonokon nyugodtan tárazzunk ki, aztán ha tévedtünk, kérjünk elnézést.) Ám ahhoz, hogy ez olajozottan működjön, idő kell, és gyakorlás. A fejlesztők is gondoltak erre, ezért a játék remek környezetfüggő súgóval rendelkezik, vagyis mikor odaérünk valami használhatóhoz, szépen elmagyarázza, hogy mit, miért, hova, és ez miért jó nekünk. Annak ellenére, hogy a játékot kifejezetten az ember-ember elleni, multiplayeres küzdelemre találták ki, nem fogunk csalódni a botokban sem – legalábbis az nem fog, aki a Wolfenstein: Enemy

Pusztulás, pusztulás, pusztulás. Ki nem unja még, hogy minden hétvégén megmenti a földet...?

Territory robotjaiban nem tette, mert a felelős most is John Dean volt – véleményem szerint remek munkát végzett, persze azért készüljünk fel az idegesítő momentumokra most is. Az egyetlen igazi baklövés, hogy a játék nem támogatja a mikrofonok használatát, és erre még rá is tesz egy lapáttal az elbonyolított rádióforgalmazással. Menük és almenük végeláthatatlan sora fogadja az előre rögzített köszöntéseket, kiáltásokat és rádióüzeneteket használni vágyókat. Én ötből négyszer elpatkoltam, ha valamelyik jobban eldugott szöveget szerettem volna használni, így egy idő után a kommunikációm a gyorsmenüből elérhető igen-nem-kösz-bocs szintre süllyedt. Persze nyilván megoldható a dolog valamilyen VoIP-szoftver használatával, csak furcsa, hogy az amúgy jól összerakott taktikai rész tesztelése közben hogy nem tűnt fel senkinek, hogy ez így – már bocs, de – trágya.

MegaTexture

Az ET:QW az első olyan játék, amelyben már a MegaTexture is alkalmazásra kerül. A lényeg, hogy egyetlen hatalmas textúrát fektetnek a teljes térkép „drótvázára". Így jóval kisebb lesz a memóriaigény és a játékban a látóhatár nem valami furán leprogramozott, oda nem illő köd lesz. Az egyik legfontosabb eszköz, a MegaGen a pályatervezők munkáját könnyíti meg azzal, hogy elosztja a pálya alkotóelemeit a „földfelszín" formája és elhelyezkedése alapján – például a magas csúcsok sziklából lesznek, a sík részeken pedig fű nő. Ezzel összefügg, hogy könnyebb az adott felületnek megfelelően leprogramozni a lépéshangokat, és a járművek eltérő viselkedését.

TÁJKÉP CSATA KÖZBEN

Az FPS az egyetlen műfaj, ahol számomra is fontos a minőségi grafika – nem is kellett csalódnom ezen a téren sem. A táj gyönyörű és részletes, de John Carmack MegaTexture eljárásától nem is fogadnék el mást. A járműmodellek ötletesek és jól animáltak, bár óva intenék mindenkit a külső nézet használatától, az egy csöppet illúzióromboló. A karakterek pedig... Na jó, a GDF-harcosokra azért még férne némi csinosítás, de fogalmazzunk úgy, hogy egyéniségük háttérbe szorulásáról az egyenruha tehet. Ezzel szemben a stroggok alkotóinak kijár az alapos vállveregetés, mert igazán szép munkát végeztek az ocsmány és visszataszító lények megalkotásakor. A földön kívüli fegyvereken lehetne valami olyan elem, ami alapján könnyebb őket beazonosítani, de ugye az idegen fegyverek épp attól idegenek, hogy dunsztunk sincs róluk, szóval ennyi még belefér.

AZ UNIVERZUM SZÍNE-JAVA

Igazából az ETQW több, mint egy jól sikerült multiplayer FPS, sőt, sok olyan elemet is tartalmaz, ami mindenképp előrelépés a most futó, hasonló játékokhoz képest. Biztos vagyok abban, hogy a „sűrű" térképek az újabb és újabb taktikák kialakítása mellett a játékélmény és az izgalom magas szinten tartását is segítik majd. Ennek ellenére tény, hogy a játék csapatmunkát igényel, márpedig a tapasztalat az, hogy publikus szerverekre az ember nem feltétlenül azért jár, hogy csapatban játsszon egy halom ismeretlennel – nos, ezek így együtt nem feltétlenül jelentenek jót, de reméljük, hogy az egyébként sok szempontból magával ragadó játékmenet átbillenti a játékosokat a nehézségeken.

PC GURU

GRAFIKA	09	
HANG	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

Pörgős akció, jó grafika, ötletes játékmenet - ha engem kérdeztek, ilyen egy jó akciójáték 2007 végén.

MIGUEL

PRO:
- + csapatmunka forszírozása
- + XP és alküldetések

KONTRA:
- - mikrofon támogatásának hiánya
- - ha a társak nem segítenek, bukik a mutatvány

8.6

JÁTÉKÉLMÉNY:

Érdemes olyan szervereket keresni, ahol mindenki tisztában van a csapatjáték fontosságával. Ennek hiányában: az internetes játékélmény változhat.

PGO GYORSLINK: 343

BATTLEFIELD 2	98%
BATTLEFIELD 2142	85%
UT 2004	92%

GÉPIGÉNY: PIV 2.8 GHz, 128 MB VGA, 512 MB RAM, 950 MB HDD

Pörgős pókos írta · Bate

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

fejlesztő > Activision kiadó > Beenox web > www.spiderman-friend-or-foe.com

Pókember karaktere kellően népszerű ahhoz – főleg, mióta bevette a filmvásznat is –, hogy a kiadók potenciált lássanak a hősön alapuló játékok kiadásában. Sajnos a figura önmagában még nem garancia a jó játékra, s noha a próbálkozások egyre jobbak, a középszernél tovább eddig nem nagyon jutott senki. A jelen tesztünk alanyát hegesztő Beenox sem először randevúzik a hálószövővel, s bár nem alkottak forradalmit, olyan nagyon elrontaniuk sem sikerült a legújabb Pókos játékot.

Akinek nem is olyan régen volt szerencséje az Ultimate Alliance nevezetű Marvel-karaktereken alapuló hentelős-platform játékhoz, az körülbelül már sejtheti, hogy mire számíthat a SM: FoF elindításakor. Mondanom sem kell, konzolról ültették át a játékot vasainkra, így már most illik megbarátkozni a gondolattal, hogy bizonyos elemeiben csúnyácska a program, és magán hordozza ezen alkotások minden nyűgét, értsd: a menük és az irányítás, plusz a játékban található statikus elemek. A látványt meg kell szokni, az irányítás bökkenőit pedig egy sima kontrollerrel könnyedén kiküszöbölhetjük. Maga a játék kéthősös, vonulós, kaszabolós, tehát egyszerű, mint a balta nyele, valamiért mégis képes volt megfogni, és órákra a képernyő elé szögezni.

"12 év környékén nyújt igazi élvezetet, de a nagyok is ellehetnek vele."

PÓK PLUSZ EGY

Az alapfelállás tényleg facsipesz szintű, hiszen ahogy a zseniális felvezető animációból kiderül, hősünk épp egy nagyobb balhéba keveredik „régi barátaival", mikor egyszeriben furcsa lények tűnnek fel, falmászónkat pedig beszippantja a Helicarrier, ami köztudottan Nick Fury és a S.H.I.E.L.D. székhelye, ebből következően jó nagy katyvasz van készülőben. Küldetéseink mindig ezen az anyahajón fognak kezdődni, a gépezet visz minket helyszínről-helyszínre, itt tuningolhatunk a pályákon szerzett pontokból, itt menthetünk, itt nézhetjük meg a feloldott speciális tartalmakat és itt választhatjuk ki, hogy milyen partnerrel vágjunk bele a következő szakaszba. Állandó Pókunk mellé választhatunk egy delikvenst, aki lehet – tadááááám! – barát vagy ellenség. Kezdetben csupán két egyén áll rendelkezésre (The Prowler, Silver Sable), aztán a játék folyamán jön a többi karakter: önként, vagy ha „felszabadítjuk" őket. Bizony, ezúttal a gonoszok is a mi oldalunkra állnak (mindez ötletesen bele-

Fekete macska

A játék egyik választható karaktere a Marvel Univerzum egyik legizgalmasabb figurája, a Fekete Macska (Black Cat), aki már a játék legelején csatlakozik hősünkhöz a harcban. Az eredeti karakter az Amazing Spider-Man #194-195 számában bukkant fel először, és sokáig mint a Marvel Univerzum Macskanőjét emlegették. A privátban Felicia Hardy néven éldegélő bájos hölgyemény profi betörőként bukkant fel a Pókember képregényekben, és egyszerű mellékszereplőből igen gyorsan kulcsfigurává nőtte ki magát. Néhány számot követően romantikus fordulatot vett a két karakter kapcsolata

...acska ideháza sem ismeretlen, két képregény is megjelent ...aly összel a főszereplésével, ezen történetek egyik eredeti ...tóját láthatjátok itt, amin az X-Men-ből ismerős Árnyékkal ...repel.

és a Fekete Macska hosszú távon állandó szereplője lett a Hálóarcú kalandjainak. Természetesen ez a kapcsolat nem volt felhőtlen, a szuperhőslét rányomta a bélyegét a szerelmesek életére, és ezen az sem segített, hogy a Macs szuperképességeket szerzett a Vezér segédletével. A románc egy ponton véget ért, Peter visszatalált régi szerelméhez, Mary Jane-hez, feleségül vette, Felicia pedig néhány féltékeny megmozdulást követően megbarátkozott a friggyel és jelenleg is meghatározó szereplője Pókemberünk életének, bár újabban csupán mint barát, vagy mint társ a harcban.

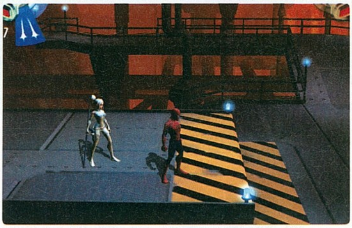
építve a történetbe), így vállvetve harcolhatunk Oki Dokival, Venommal, a Homokemberrel vagy akár a Zöld Manóval – és nem csak velük, hiszen az alkotók nem elégedtek meg a filmek repertoárjával, számos, a képregényekből ismerős gonosz válik hőssé a játék pár órájára.

TEAM-UP

A játék magva, hogy két karakterrel végigmenjünk a lineáris pályákon, legyakjunk mindenkit, aki szembejön, törjük-zúzzuk a tereptárgyakat, s mindezzel jó sok pontot szerezzünk, hogy azokat később a karakterek tápolására költhessük (nem csak a Pókemberére). Leírva ez nem túl elementáris, játszva azonban egész más a helyzet, több szempontból is: a fejlesztők ügyes húzással egy olyam gyerekes, rajzfilmszerű grafikát valósítottak meg, ami a képeken nem mutat túl jól, de a monitoron életre kelve sajátos hangulatot kölcsönöz az egész játéknak (lásd a videóreview-nkat a DVD mellékleten...). Ha pedig felrakjuk a játékot 1600x1200-as felbontásra, négyszeres élsimítással – meg némi túlzással – még szépnek is nevezhetjük. Az élvezeti értéket tovább növeli a cserélhető karakterek volta, továbbá, hogy eddig sosem látott felállásban küzdhetjük végig a pályákat. Sajnos a monotonitástól semmi nem menti meg a játékot, de talán mondhatom, hogy ez a műfaj velejárója, így biztos, hogy nem egy szuszra fogjuk végigtolni az egész kalandot. Ennek ellenére van változatosság a játékban, a pályákat közepes és főellenségek tarkítják, akiknél különböző taktikákat kell bevetni (nem elég szimplán ütni-vágni), és a csapatmunka is sokat dob az élményen. Már az AI által irányított szereplő is könnyen rábírható a kooperációra (azaz ő nekikezd, mi pedig becsatlakozhatunk), ám ha ketten ugrunk neki a játéknak, akkor folyamatosan apríthatjuk az ellent közös erővel – az egyikünk például lefoghatja a nagyobb monsztákat, míg a másik tag gond nélkül bevihet néhány jobb ütést. Ezzel nem csak hatékonyabbak vagyunk, hanem a gép több pontot számol fel a kombókért, amivel értelemszerűen tovább növelhetjük a karaktereink tulajdonságait (erő, állóképesség, speciális támadások stb.).

ROJTOS HÁLÓ

Aki tehát szereti a műfajt (és magát a képregényt), az biztosan jól fog szórakozni ezzel a Pókos változattal, aki viszont annyira nincs oda a jobbára agyatlan hent-menetekért, az a második pályát követően már unni fogja Pókember legújabb digitális kalandját. Ami bizonyos, a játéknak van egy



A pályák szerencsére azért hordoznak némi változatosságot, de kizárt, hogy egy szuszra végigtoljuk.

sajátos hangulata, ami szerethető, ám érdemes tisztában lenni azzal a ténnyel is, hogy a kiadó kifejezetten a gyerekeknek szánta ezt a játékot. Összességében – megfelelő hozzáállással – élvezhető a móka, azonban tényleg semmi egetrengető, hamar felejtős alkotás, ami mégis tökéletes arra, hogy egyszerű kikapcsolódásként elüssünk vele néhány órácskát.

PC GURU

GRAFIKA	08
HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Lehet szeretni, de a közönség igen behatárolt, 12 év felett csak azok fogják élvezni, akik az átlagnál nagyobb vonzalmat táplálnak a Pókember vagy a Marvel Univerzum iránt, esetleg imádják a kissé monoton játékélményű hentelős mászkálást...

BATE

PRO:
- + képregényes grafika
- + választható gonoszok

KONTRA:
- - kissé monoton
- - semmi újítás

JÁTÉKÉLMÉNY:

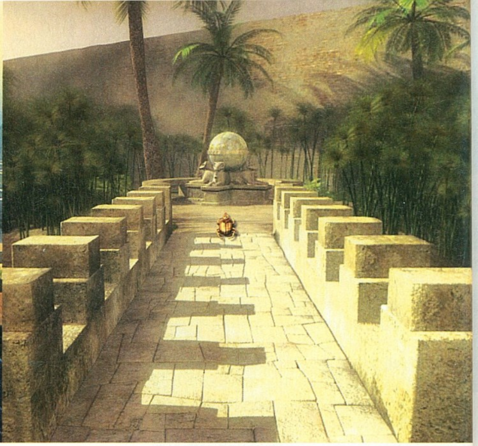
7.5

A játék gyakorlatilag végig ugyanazt az élményt nyújtja de a monotonitás miatt az élvezeti érték csökken, csak a finálé dob újra az élményen.

PGO GYORSLINK: 671

MARVEL: ULTIMATE ALL.	79%
SPIDER-MAN 3	74%
ULTIMATE SPIDER-MAN	70%

GÉPIGÉNY: P4 1.6 GHz CPU, 256 MB RAM, 3.1 GB HDD, 128 MB VGA



Kalandos gyorstalpaló Egyiptomról... írta · Kredenc

CLEOPATRA A QUEEN'S DESTINY

No.3 PC GURU

fejlesztő > Kheops Studio kiadó > Nobilis web > www.cleopatra-thegame.com

A párizsi Kheops Studio 2003 szeptemberében alakult, elsősorban volt Cryo Interactive / Dreamcatcher munkásokból. Azóta félévente kiadnak egy kalandjátékot, melyek szépek, hasznosak, bár sok nyomot nem hagynak maguk után. A legtöbb címük történelmi ismereteket is terjeszt, az ilyen projektekhez ugyanis állami támogatás dukál...

Az említett minisztériumi apanázst ez a cím is megkapja, hiszen az ókori Egyiptom életébe és az asztrológia titkaiba kukkanthatunk bele, pár óra erejéig. Nem tévedés, jómagam a cuccot egy hosszú hétfő délután végigjátszottam; sajnos ehhez a helyszínek száma is passzol: csupán egy csillagász háza, valamint Alexandria két híres épülete, a könyvtár és a világítótorony köszön be. A sztori is elég sablonos: i. e. 48-ban járunk, a Kleopátra és Ptolemaiosz között kirobbant testvér- és polgárháború idején, amikor Caesar feltűnik Alexandria alatt. A királynő Akkád, a csillagjós segítségével meg akarja tudni, mit tartogat a jövő a számára, ám az öreget és lányát elrabolják, és segédjének, Thomasnak kell kiderítenie, mi történt. Mindez afféle kötelező keret, amely leginkább arra szolgál, hogy kohéziót teremtsen a rébuszok között.

A Cleopatra egy belső nézetű, „kötöttpályás" (arra mész, amerre a motor engedi), készlet- és mechanikus puzzlékra építkező kalandjáték. Még dialógus is csak elvétve bukkan elő, ami azt jelenti, hogy egy bátor, a játék nyelvét nem beszélő kalandozó is elboldogul vele. Figyelem: bátor, de rutinos! A feladványok jó része ugyanis a tapasztaltaknak és e műfajra fogékonyaknak szól, sit venia verbo: a logikával baráti viszonyt ápolók részéről nem lesz nehéz; aki a Myst-szérián végigrágta magát, annak ez a cucc desszert lesz, a többiek viszont kerüljék, mint ördög a tömjént. Tárgykombinálás, gombnyomogatások, súlypakolgatások, víztöltögetések, plusz jó adag „alkímia" teszi ki a puzzlekínálat javát.

A játékot érdekes, és talán e műfajtól szokatlan módon a körítése adja el. Már maga a főmenü is megérne egy külön cikket, interaktívan bolyongunk Kleopátra palotájában, a profilok istenszobrokként jelennek meg, a mentések papirusztekercsre íródnak. Az egész cucc gyönyörű, hangulatos, korhű, hozzá illő a zene/ének is, a mozik, animációk szintén dicsérhetők. A kezelőfelület intuitív, bár egyes elemei kissé túl vannak bonyolítva. A csomag e része tehát rendben van.

Az összkép Janus-arcú; a végigjátszás után úgy éreztem, a srácok picit összecsapták a projektet: mintha egy nagyobb lélegzetű kalandjáték demójába kóstoltam volna bele, a végén még a hangsúly is fennmaradt. Az a kis plusz játékelem, melyről külön olvashattok, nem elég ahhoz, hogy kedvet csináljon az „újrázásra", ezen kívül pedig sajnos semmi olyan revelációt nem tartalmaz a cucc, amely miatt érdemes lenne ismét nekiülni. Legfeljebb a hangulata, a látványvilága, ami tényleg megragadja az embert – ez viszont ebben a műfajban csak fél siker...

Asztrológia

Van egy érdekes, újszerű elem a játékban. A startnál választanod kell magadnak egy állatövi jegyet; a sztori négy napja alatt vagy kedveznek neked a csillagok és istenek, vagy nem – utóbbi esetben némi szívatásra kell felkészülnöd, ami pár extra feladatot jelent. A végigjátszás után kapsz két plusz opciót: az újabb nekifutásnál kiválaszthatod, hogy mindig szerencséd legyen, vagy hogy mindig a negatív történések következzenek be. Nem nagy durranás, de eredeti...

PC GURU

GRAFIKA	09
HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	06

A játékaik ismeretében úgy érzem, a Kheops stúdió elpazarolja tehetségét. Nagyon tudnak a srácok, de a féléves ciklusú tömegtermelés helyett ideje lenne végre normális tempóra váltani, mielőtt mesteremberekből iparosokká válnak...

KREDENC

PGO GYORSLINK: S67

7.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIII 800 MHz
Memória: 64 MB RAM
Op. rendszer: XP/Vista
Videó:64 MB VGA
Szabad hely: 1,9 GB HDD

PHILOSOPHY OF
sherpa™
A SNOWBOARDBAJNOK

Szimulátorzóna · írta · RBaly

RACE 07

fejlesztő > Simbin kiadó > Simbin web > www.race-game.org/race07

A Simbin neve nem csenghet ismeretlenként az autósportok szerelmeseinek a videójátékok körében. A lelkes modder-csapatból fejlesztővé, majd kiadóvá cseperedő svéd gárda a névtelenségből a motorsport-szimulátor szcéna legjobbjává lépett elő első saját programjával, a GTR-el. A játékot kitörő lelkesedéssel fogadta mind a szakma, mind a játékos közönség, s ezzel útjára indult a svéd srácok menetelése, melynek legújabb állomása az újfent nagyszerű Race 07.

Az első Race megjelenése óta kevesebb, mint egy esztendő telt el. Ez bizony aggodalomra adott okot, miszerint erősen rókabőr szagúra kerekedni a folytatás, átfestenek ezt-azt, teletömik aktuális adatokkal, s kvázi az érdemi részt változatlanul hagyva újranyomják a lemezeket. Nem így történt. Olyannyira nem, hogy érdemi elemzésnek nem is maradna elegendő hely, ha minden apró, ám a realizmust fokozó újításról részletesebben beszámolnék. Elsőnek azért fussuk át, mi lapul a cím mögött, az újak kedvéért.

LEG-EKBEN LEGJOBB

A Race 07 immáron nevezhető sorozatnak, melynek fókuszpontjában a FIA hivatalos túraautó világbajnoksága, a WTCC áll. Az egyre népszerűbb sportág legélethűbb reprodukálása volt a készítők célja, melyet most is sikeresen abszolváltak. Pontosan ezen eleme, vagyis a fizikai modellje a játéknak az, mely reményeim szerint már nem szorul különösebb ismertetésre. Nem marketing címszó, ez valóban a legvalósághűbb modell a piacon fellelhető, motorsport témát feldolgozó programok között. Éppen ezért nehéz, rengeteg időt és gyakorlást igénylő darab. Nem egy NFS-féle mókázás, s ebből kifolyólag nem is akkora üzleti siker, ám a stílus kedvelőinek már az is bőven jó hír, hogy az árkád műfaj térhódítása mellett van egy fejlesztő, aki képes kitartani a szűkebb rétegeknek szóló játéka mellett.

FELVEZETŐ KÖR

A szimuláció minősége tehát a készítőknek köszönhetően adott és magától értetődően kiváló, ezen átlépve másszunk a változások mélyére. Egy autós programnál alapjáraton már az elegendő újítás, ha több autó és pálya kerül fel a korongra, biztosítva így a hosszabb élettartamot, s ezt elsőként ki is pipálhatjuk: háromszáznál több versenygép kilenc kategórián belül, harminckét pálya és pályavariáció, köztük új városi helyszínek és alternatív vonalvezetések gazdagítják a kínálatot. Ám szerencsére nem csupán ennyiről van szó. A szinte kötelezően elvárható 2007-es WTCC szezon teljes beillesztése mellett egy az egyben megkapjuk az előző részt (Race 06), azaz a 2006-os és 1987-es szezonokat, a BMW, Mini és a Caterham kategóriákat. Van még! Extraként, és Simbin játékban elsőként belekóstolhatunk a Formula versenysorozatok

Választható gépekben nem lesz hiány, és ez még csak az egyik a sok opció közül...

A grafika nem egetrengető, de ebben a játékban nem is ezen van a legnagyobb hangsúly. A kulcsszó: szimuláció.

Az egyik nagy előny, hogy különböző géptípusok is összemérhetik az erejüket. Garantált a hosszanti szórakozás.

Beállítások

SZÁRNYÁLLÁSOK (WINGS):
A leszorítóerő és az alul-, illetve túlkormányzottság legfőbb szabályzója. A meredekebb, magasabb értékű szárnyállás nagyobb tapadást biztosít a kanyarokban, de lassítja a gyorsulást valamint, csökkenti a végsebességet. Az első és hátsó szárnyak különböző értékével lehet korrigálni a kormányozhatósági gondokat. Ha alulkormányzott az autó, azaz kanyarodásnál tolja kifelé az orrát, célszerű nagyobb első szárny-értéket alkalmazni. Fordított hatás esetén, amikor vadul befordul s készül kitörni a kocsi fara, az ellenkező megoldás a célszerű.

VÁLTÓÁTTÉTEK (GEARBOX):
Célszerű úgy hangolni a sebváltót, hogy az aktuális pálya leghosszabb célegyenesének a legvégén érje el a maximumot a versenygépünk.

GUMIK (TIRES):
Legyen összhangban a keverék milyensége a vezetési stílusunkkal, illetve a teljesítendő etap hosszával. Lágy (soft) gumi értelemszerűen időmérőre és rövidebb versenyszakaszokra alkalmas.

FÉKERŐELOSZLÁS (BRAKE BIAS):
Alapjáraton a kicsivel nagyobb első kerékre ható fékerő a jobb beállítás, de ez pályától és vezetési stílustól egyaránt függhet. Az első kerekeken lévő nagyobb fékhatás nehézkesebbé teszi az autó kanyarodását fékezés közben.

MAGASSÁG (RIDE HEIGHT):
Az alacsonyabb jobb gyorsulást eredményez a kisebb légellenállásnak köszönhetően, de ügyelni kell arra, hogy az autó ne verje az aljával az aszfaltot, mert az lassítja. Szintén fontos, hogy nagyobb üzemanyag-mennyiség jobban megülteti az autót, tehát ami az időmérőn jó volt, az a versenyen korántsem biztos, hogy megfelelő.

szépségeibe, jelen esetben a Formula BMW és 3000 berkeibe. Ehhez jön még hozzá két radikális sportautó típus az SR3 és SR4 képében. A hozzájuk tartozó sajátos, s a Formula autókra leginkább jellemző sebezhetőséghez az új törésmodell remekül alkalmazkodik, egy apró koccintás a pályán a haverokkal, és a buli kieséssel végződik. Megjegyzendő, a roncsolódás nem oly látványos, mint a Dirt-ben, ellenben a menetteljesítményre erőteljes befolyással bír a technika elrongyolása.

A játékmódok tekintetében ésszerűen bővült a választék, vagyis a szokásos lehetőségeket, bővítették ki. Immár kreálhatunk saját bajnokságot, s emellett egy futamon elindíthatjuk az összes autót, magyarul bármelyik géposztályt képviseljük, lehetnek ellenfeleink egy időben Formula autók, illetve Minik, túraautók, és így tovább. Az oktató rész ellenben továbbra sincs jelen, pedig a GTR2-ben hasznos segítség volt. A menübeli állítgathatóság igen mély: ezek szolgálhatják a gyorsabb futást, ha például kevesebb autót rajzoltatunk ki a géppel, és a szimuláció fokát szintén széles skálán variálhatjuk (igaz ismét futam előtt lehet csak beállítani), a többi apróságról nem is beszélve. Ugyanez érvényes az autókra, amikhez idővel vélhetően több beállítás lesz letölthető, valamint egyedi festéseket is szerválhatunk, már ha épp nem mi alkotunk egy merészetet.

> “Bár a grafika nem ugrott nagyot előre, a belbecsre nem lehet panasz!”

RACE

Mielőtt száguldoznánk, le kell szögezni újfent: bár könnyű fokozaton, sok rásegítéssel billentyűzettel is el lehet boldogulni vele – ezzel pont a játék lényege veszik el. Ellenben támogatja már az egéralapú kormányzást és több joypadot is, természetesen a kormányok mellett, tehát relatíve sok lehetőségünk van megszabadulni a teljesen digitális vezérléstől. Elérkeztünk azon mérleghez, melynek ha grafikai serpenyőjébe sokat raknak, a túloldalon vitézkedő gépigény az egekbe ugrik. Ez történik, nem vitás, bár míg kifejezetten szépnek ezúttal nem mondható, főleg a hamarosan érkező Pro Street fényében, a látvány érezhetően javult elődjéhez képest. Az igazi kraftot a hardverünktől a szimuláció igényli, eszméletlen sok számítást futtatva a háttérben. Figyeli az időjárást, aszfaltot, gumikopást, hőmérsékleteket, beállításokat, a fizika törvényeinek függvényében több autóra vonatkoztatva számolgat, a mesterséges intelligencia mellett: pazar. A nagy ménest tehát vadul kell etetni, ellenben az összkép gazdagon kárpótolja az elköltött forintok veszteségét.

Sok beszédnek sok az alja, s Simbin legújabb alkotása tovább öregbíti a csapat hírnevét, párját ritkító szimulátor, mely a gyors érkezésének ellenére szebb, több és jobb lett, mint felmenője. Szavam ne feledjem, az online közösségeket még nagyobb mértékben támogatja a program, dedikált szerver is akad, valamint gépi ellenfelekkel feltölthetővé vált a mezőny, ha épp kevés rokonlélek kószálna a szervereken. A hely végére érvén álljon itt a kötelező közhely: rajongóknak kihagyhatatlan, akárcsak a komolyabb versenykihívást kereső „újoncoknak”.

PC GURU

GRAFIKA	07
HANG	09
JÁTÉKÉLMÉNY	10

RBALY

Személy szerint igencsak nagyra tudom értékelni (és ezt nem rejtetem véka alá) az efféle aprólékosan kidolgozott játékokat. Semmi lustulás nem érezhető, csak a tökéletességre való szüntelen törekvés. Tényleg jó lenne, ha más motorsport jogokat is meg tudnának kaparintani a srácok...

PRO:
- szimulátor műfajban továbbra is etalon, több géposztály, több pálya, több autó

KONTRA:
- gépigény
- a grafika kezd megkopni

JÁTÉKÉLMÉNY:

9.0

A kezdeti szakaszban, az irányítás betanulása közben még nem az igazi, de amint belejöttünk a vezetésbe, felejthetetlen élmény vár ránk.

RACE 06	88%
GTR 2	97%
GT LEGENDS	85%

PGO GYORSLINK: 867

GÉPIGÉNY: P4 1.7 GHZ, 512 MB RAM, 1 GB HDD, 128 MB VGA

Meghalt a király! Éljen a király! **írta · NightBagoly**

HEROES OF MIGHT & MAGIC V: TRIBES OF THE EAST

fejlesztő > *Ubisoft* kiadó > *Ubisoft*
web > *www.mightandmagic.com*

Ritkán történik meg a videojáték történelemben, hogy egy ismert cím kiadó, valamint fejlesztőváltás után régi pompájában csilloghat. A Ubisoft által felvásárolt Heroes of Might & Magic ötödik része tökéletes példa erre, ugyanis minden elemében jobb lett, mint a nagy csalódást okozó negyedik felvonás. Azért az első küldetéslemez hagyott némi kivetnivalót maga után, szóval érthető módon visszafogott várakozás előzte meg az orkok felbukkanását.

Mi után igen kevés hely áll a rendelkezésemre, egyből a lecsóba csapnék: a TotB-ban debütál egy teljesen új faj, a barbár orkok békésnek éppen nem nevezhető fellegvára. Az új népcsoport egyrészt döbbenetesen kreatívra sikerült (lényeik között egyszerűen nem találni hibás darabot, az ütéstől elfutó,

illetve nagyobb pofonok után az ellenséghez álló goblinok például mindannyiunk kedvencei lettek) másrészt teljesen új hozzáállást követel meg a játékosoktól. A barbárok ugyan is kizárólag erővel képesek felvenni a kesztyűt a többi népcsoporttal, cserébe kompenzálásként lényeik jelentősen erősebbek: minden pofon után, amit kiosztanak, dühöngés-pontokat kapnak, ha pedig ezekből elérnek egy előre meghatározott szintet, az aktuális csatában javulnak harci statisztikáik – amúgy ezt a rendszert támogatja az ork hősök faji képessége is. Miután semmilyen varázslattal nem élnek a fiúk, a fejlesztők nagyon ügyesen tömték ki az e miatt keletkező űrt: egyrészt a várban csordaszellemből fakadó bónuszokat adó „sámán szerű képességeket" tanulhatnak kedvenc zöld bőrű rusnyaságaink,

Sokat már nem tudunk hozzáfűzni: játszatok, játszatok, játszatok...

másrészt a kalandtérképre vonatkozó mágiákat (lények idézése, városi portál) egy külön épületben, a mindegyiküknél alapfelszereltségnek számító medálba ültetve szerezhetik meg. Ha pedig két csata között véletlenül rábukkanunk egy oltárra, amely varázslatot tanít, ne essünk pánikba – a jól jövő mágia helyett ugyanis a megtanulandó misztikus tudás szintjének ezerszeresét kapjuk meg tapasztalati pontként.

Az előző küldetéslemez nagy vonalakban itt ki is merült, azonban a Nival – a program fejlesztői – bebizonyították nekünk, hogy blizzardi zsenialitásra is képesek, már, ha expanzióról van szó. A TotB ugyanis teljesen megbolondítja az amúgy is kiváló alapjátékot: minden faj lényeit egy alternatív szintre is fejleszthetjük, így gyakorlatilag teljesen új taktikákat kell majd bevetnünk, de nincs hiány átgondolt, és nagyon eltalált varázslatokból sem (például a vámpirizáció, amellyel lényeink életerőt szívnak a célpontjuktól, nagy móka egy főnixre rádobni, vagy a régóta hiányzó regeneráció, amely körönként igen korrekt mennyiségű életerőt pumpál a célpontunkba). Ha pedig mindez nem volna elég – már miért ne volna? – jó pár hiányolt funkció (várakozás ikon, sötét energia pontok kijelzése), többjátékos térkép, és egy izgalmas kampány is vár azokra, akik beruháznak a Heroes V második – és egyben utolsó – küldetéslemezére. Ezért talán majd megkövezés jár, de bevállalom: a Nival ezzel a programmal bebizonyította, hogy alaposan felnőttek az elvárásokhoz – az új kiegészítő-lemez után már magabiztosan állíthatom: a játék jobb, mint a sokáig etalonnak gondolt harmadik rész, ennél több dicséretet pedig nem is mondhatnék.

PC GURU

GRAFIKA	08	
HANG	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	10	

A Heroes V alapváltozata nem tudta megingatni a harmadik rész trónját, az első kiegészítő nem sokat segített ezen a problémán, de a Nival-os srácok a Tribes of the East-ben kimutatták a foguk fehérjét: a legidegesítőbb dolgokat kijavították, a taktikákat megbolondították, a teljes programot újjávarázsolták. Mestermű!

NIGHTBAGOLY

PGO GYORSLINK: 609

9.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 1.5 GHz
Memória: 1 GB RAM
Szabad hely: 3 GB
Op. Rendszer: Vista/XP
Videó: 64 MB Shader 2.0 VGA

fanzone
Szurkolótáborok a neten
Csatlakozz Te is! www.fanzone.hu

Egy kis keleti íz írta · GregS

AGE OF EMPIRES 3: ASIAN DYNASTIES

No. 2 PC GURU

fejlesztő > Big Huge Games kiadó > Microsoft web > www.ageofempires3.com

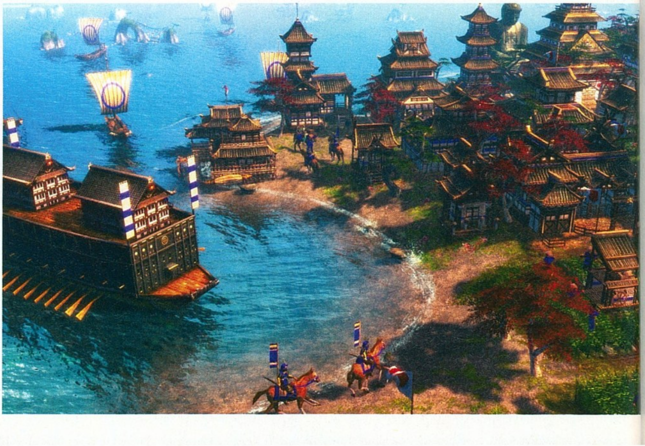
A Krisztus utáni kerek kétezredik évben alapított Big Huge Games tagjai voltak jórészt felelősek három, mára ősklasszikussá érett csodastratégiai játékért (Colonization, Civilization 2, Alpha Centuri) – nem meglepő tehát, hogy saját új nevük alatt is megreformálták a stratégiai játékok műfaját a Rise of Nationsszel és a Rise of Legendsszel. Az Asian Dyanstiesban ennek ellenére semmilyen újító nagy, soha nem látott ötlettel nem találkozhatunk.

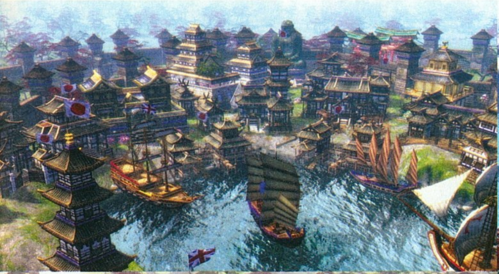
1997-ben, mikor a Microsoft elhatározta, hogy betör a már akkor is dollár milliárdokat megmozgató videójáték-businessbe, az Age of Empires az első olyan általuk támogatott produktum, melyre a játékostársadalom egy emberként kapta fel a fejét.

A redmondi óriás azóta szépen kiépítette magának sziklaszilárd márkaneveit, és mivel ezek közül a Halo mellett továbbra is az Age of Empires örvend messze a legnagyobb népszerűségnek, a kapitalizmus és profitorientáltság szabályait nem megvető multicég döntéshozóinál nem lehetett kérdés: a 2007-es karácsonyi szezonra is ki kell préselni valamit, ami az Age of Empires márkacím alatt árulható. Mivel azonban a sorozat fejlesztéséért felelős Ensemble jelenleg teljes erőbedobással egy, a Halo világában játszódó stratégián dolgozik, a feladatot kénytelenek voltak külsős csapat nyakába varrni. Tény: keresve sem találhattak volna alkalmasabb brigádot az ősveteránnak számító Big Huge-nál – amennyiben valamennyi fejlődést, változtatást engedélyeznek a már évek óta bevett formulákon. Mert azt tényleg elképzelhetetlennek tartom, hogy Brian Reynolds csapata ennyire kifogyott volna az ötletekből, sőt, elfelejtették volna az eddigi jól bevált agyszüleményeiket is.

ÁZSIÁBAN JÁRTAM...

Az alcím elolvasása után talán nem fog sokkoló meglepetésként érinteni bennünket, a második kiegészítő lemez az ázsiai kultúrákat veszi górcső alá. Konkrétabban: az eddig meglévő 15 civilizációhoz még hozzácsapódnak a kínaiak, a japánok és az indiaiak. Bölcs döntés a várható potenciális vásárlóréteg kibővítését figyelembe véve – végül is röpke 3 milliárd embernek nyílik így lehetősége, hogy saját kezébe vegye nemzetének irányítását; viszont kevésbé örömteli az európai játékosok számára. Engem aztán tényleg szívből érdekel a történelem rengeteg része, korszaka, de valahogy az újkor kínai és japán csatározásai nem igazán keltették fel figyelmemet. No mindegy, most legalább behatóan megismerkedhetünk ezekkel is, nem is szólva a keleti civilizációk felépítéséről, sajátosságairól, harci figuráikról. Igazán egetverő, játékmenetet alapvetően megváltoztató különbségekre sajnos azonban hiába számítunk. Nagyrészt megfeleltették a szamurájt, a ninját és társaikat a már bevett egységtípusoknak, alig néhány valóban egyedi unittal találkozhatunk. Az indiaiaknál ez utóbbit a rengeteg különféle felszereltségű elefánt jelenti, az egyik szerzetesük (ezek a felderítők helyett vannak) is egy ilyen böszme jószágon „lovagol", és onnan gyógyítja a haverjait. A kínaiak a puskapor feltalálói voltak, és persze ez meglátszik az egységeiken is: van puskásuk, de a lángszórós alakulat is kikísérletezhető. Mivel igazából is baromi sokan vannak, ezt tükrözendő a játékban magasabb az egységlimitjük... Végül ott vannak a japánok az elvárt szamurájokkal – és az érthetetlen vadászati tilalommal (a japánok csak halászni tudnak – ez vajon honnan jött?).





A látványra még mindig nem lehet panasz, kár, hogy a külcsín nem feledteti a belbecs hiányosságait...

Legerősebb hősük a daimyo, aki csata közben is képes egységeket kiképezni.

A gazdasági fejlődésben sem lesz egetverő nagy módosulás, csupán a nyersanyaghoz jutás módja változik meg valamelyest keleti barátainknál. Cserébe azonban kárpótol, hogy egységeink ezúttal tört keleti szlengben adják elő halandzsájukat, mely már (akár) pár perc után is roppant idegesítővé válhat a kevésbé toleráns játékosoknak (például nekem). A korábbi részek rossz hagyományához hasonlóan ráadásul még csak kellemesen duruzsoló állandó zene sem nyomja el a karattyolásukat, mivel számomra teljesen érthetetlen módon egyedül a nagyobb eseményekkor csendül fel vérpezsdítő aláfestés, egyébként csak harcosaink ordítozásait és parasztjaink jóváhagyó mormogásait hallhatjuk.

HOL VANNAK AZ ÖTLETEK?

Mikor megtudtam, hogy a Big Huge kezébe került a második kiegészítő megalkotása, szinte örömujjongásban törtem ki, mert számomra teljesen egyértelműnek tűnt, hogy végre összeházasíthatják a Rise of Nationsben és Legendsben bevezetett újdonságokat az Age of Empires 3 reformjaival és gyönyörű grafikájával. Nos, kár volt úgy előre örülnöm, ugyanis az égadta világon semmi nem köszön vissza itt a fejlesztők korábbi játékaiból. Nincsenek folyamatosan alakuló határvonalak, sem fejleszthető városok, se terjeszkedésre építő fejlődési rendszer. Semmi!

Hajó hajó hátán. Ja nem. Szóval hajó a tenger hátán. Igen, ez így helyes.

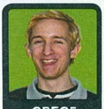
Ez még csak hagyján lenne, ha ezek helyett más hatalmas újításokkal álltak volna elő, de ilyenről szó sincs: az Asian Dynasties nyugodtan lehetett volna akár az alap Age of Empires 3 negyedik kampánya is, annyira nincs számottevő differencia a már említett három új nemzetségen kívül. A kampánymód tizenöt küldetése sem mutat felépítésében semmi eltérést az alapjátékhoz képest: valamennyi szinte teljesen lineáris, és továbbra is alapvetően a „rövid, kiscsoportos kommandózás után építs bázist, tedd barátoddá a környező népeket, majd fokozatosan őröld fel az ellenséges népet" sémára épülnek. Ezúttal mondjuk legalább már némi kihívás-faktort is rejt helyenként a játék; az alap AOE 3 és Warchiefs kiegészítő még ujjgyakorlatnak sem voltak elegendőek a komolyabb stratégák számára, az Asian Dynasties esetén azonban helyenként igen méretes túlerővel találkozhatunk. Külön nehezítés gyanánt ráadásul tesztpéldányomban nem lehetett teljes kékhalál nélkül játékállást menteni a küldetések között, így azért helyenként igencsak megizzasztott a játék, és nem egyszer többször is újra kellett kezdenem bizonyos küldetéseket (azért ezt az iron man módot nem ajánlom az idegesebb alkatúaknak...).

Az Asian Dynasties nagyjából ugyanazt hozza, mint az Age of Empires 3, amit két évvel ezelőtt 89%-ra értékeltünk – viszont azóta azonban eltelt bő két év, és volt egy zsáknyi remek program. A grafika ugyan még mindig káprázatos, monitorhoz szegező, de ez az unalomig ismert sémákat követő játékmenet már nem igazán elég egy olyan évben, melyben a Supreme Commander és a World in Conflict személyében újításokkal teli, szuper ötletektől hemzsegő stratégiai játékokkal kell felvennie a versenyt.

PC GURU

GRAFIKA	09	
HANG	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Ugyanakkora csalódás, mint az előző kiegészítő a Warchiefs: az új környzet értékelendő és érdekes, de ez csak a felszín, valójában a játék mit sem változott az eredeti verzióhoz képest.



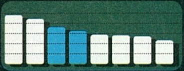
GREG5

PRO:
- + még mindig üt a grafika
- + néhány fantáziadús új egység

KONTRA:
- - semmi igazi újítás
- - alig szól a zene

JÁTÉKÉLMÉNY:

7.8



Az elején még lekőt a szép új látvány, de aztán rájövünk, hogy az átrajzolt egységeken és házakon túl nem történt semmi változás...

PGO GYORSLINK: 704

AOE III: WARCHIEFS	80%
WARCRAFT III	93%
COMPANY OF HEROES	96%

GÉPIGÉNY: PIII 1.4 GHz CPU, 64 MB VGA, 256 MB RAM, 2 GB HDD

Fejlesztői szemmel... írta · Miguel

Modern mesemondók

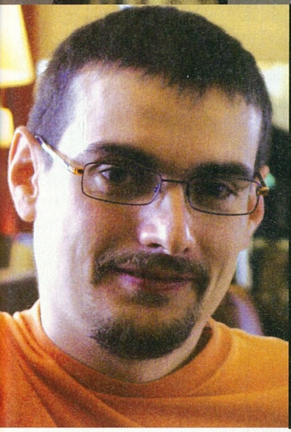
Ha eddig nem szerettem volna a játékfejlesztésben dolgozni, akkor a 3D Brigade csapatánál tett látogatásom lett volna a döntő mozzanat: az iroda a Hajógyári szigeten, egy Széchenyi állíttatta épület legfelső emeletén terpeszkedik, kilátással sok-sok zöldre (legalábbis az egyik oldalon, a HÉV-megállót mondjuk, hogy nem vettem észre). Érkezés után Theodore Reiker vezetett végig a gyártási folyamat egyes állomásain.

pc guru Mivel foglalkozik igazából a cég?
Theodore Reiker Röviden: számítógépes játékokhoz tervezünk és gyártunk grafikai részegységeket, például karaktereket, használati tárgyakat, járműveket, építményeket – játékfejlesztő cégek megrendelésére. Ez az egész tulajdonképpen úgy működik, hogy mikor egy fejlesztőnek nincs elég kapacitása ahhoz, hogy a játék minden komponensét maga készítse el, akkor megkeresnek minket, odaadják az elképzeléseiket ábrázoló rajzokat, mi pedig ezek alapján megalkotjuk a nagy felbontású, jó minőségű, három dimenziós modelleket, amiket ők aztán be tudnak illeszteni az adott játék motorjába.

pc guru Ahogy nézem, hogy is megy ez a munka, kicsit olyan, mintha valaki Photoshopban szobrászkodna…
TR Tulajdonképpen pontosan ez történik. A modellről először egy közepes poligonszámú „szobor" készül, aztán azt alapul véve csinosítjuk addig, amíg a magas poligonszámú modell megegyezik a concept arton látottakkal. Ez a csinosítás valóban olyan, mintha egy szobrot faragnánk: némi gyurmázás az egérrel, és máris fodros a szoknya, gyűrött az ing – persze egy női alaknál mindenki a mellekkel kezdi a munkát.

A csapat három – interjúnkban is megszólaló – tagja: Theodore Reiker (PR igazgató), Vámosi Z. János (Operatív igazgató) és Vékony Csaba (Modellezési igazgató).

pc guru Mi kell ahhoz, hogy valakiből jó grafikus legyen? Ötös bioszból? Tehetség a fotózáshoz?
Baity Csaba Nyitott szemmel kell járni a világban, és persze a kézügyesség és a gyakorlat sem utolsó. A program, amit használunk, tulajdonképpen nem több egyszerű ecsetnél, amit az alkotó kéz vezet. Ha valaki tehetséges, az eszköz használatát hamar megtanulja – sőt, sokkal fontosabb, hogy valaki tehetséges grafikus legyen, mint hogy jól tudja kezelni a programokat. Egy ilyen kompetitív környezetben amúgy



Képeink nem csupán illusztrációk, a srácok munkájának néhány fázisát láthatjátok itt, az alapoktól egészen a végeredményig. Ezekkel a karakterekkel legközelebb a Witcher című játékban találkozhattok.

is hamar beletanul az ember, hiszen rengeteg a munka, és a munkatársak is segítőkészek.

PC Guru Egy ember-modell elkészítése menynyi időt vesz igénybe?

BCs Ez elég változó. Átlagosan hat-hétnapi munka van benne.

PC Guru Mikor elkezdtek egy alakot, akkor van egy alap-test és egy alap-fej, amit átgyúrtok, vagy mindig újrakezditek az egészet?

Vékony Csaba Van egy jól bevált drótvázunk, pontosabban egy női és egy férfi. Ezeken természetesen annyit változtatunk, hogy aztán korántsem emlékeztetnek a kiinduló állapotra, és persze a végeredmény is mindig teljesen egyedi.

PC Guru Van nehezebb az emberi test lemodellezésénél?

VCs Hát, egy licencelt autó elég nehéz, de azért az emberi modell a legnehezebb.

PC Guru A modelleket borító textúrák hogy születnek? Kimentek, és lefényképeztek egy fát, vagy ül itt a teremben valaki, akinek az a dolga, hogy élethű felületeket varázsoljon pontokból?

VCs Nem, ez általában fotóreferenciák alapján megy, de annyira átdolgozzuk őket, hogy nem látszik rajtuk, hogy valaha mezei fényképként indultak. Az arcok is ugyanígy születnek: van egy csomó arcunk lefényképezve, és a tengernyi orrból, fülből és egyébből rakjuk össze azt, ami nekünk kell.

PC Guru Melyik az arc legnehezebb része?

VCs A szem. Nehéz elérni, hogy élet legyen benne. A többi igazából nem túl bonyolult, de a szem mindig utoljára marad.

A gyors körút végeztével magunkhoz vettünk némi üdítőt, és Vámosi Z. János operatív igazgató vezetésével megszálltuk a napsütötte tárgyalót, hogy a nagy rohanás után kicsit lelassítsunk, készítsünk pár fotót, és általánosabb kérdésekről is beszélgessünk.

PC Guru A szokásos kérdéssel kezdünk – mit csinál egy operatív igazgató?

Vámosi Z. János Tulajdonképpen mindent, amit éppen más nem. Főképp segítem a gyártásvezetők, a középvezetők és az értékesítők munkáját, ezen túlmenően az alakulás óta feladatom a stratégiai fontosságú döntések – a leendő piacok és a cég erősségeinek kiválasztása, majd további fejlesztése, a versenytársak és a piac figyelése, a jövőt illető tervek – kidolgozása, előkészítése. Az én felelősségem a hosszú távú stratégia megalkotása, illetve az, hogy ezt a teljes cég megértse és magáévá tegye – ha ez megvan, jöhetnek a rövid távú célok, és a hozzájuk kapcsolódó feladatok menedzselése.

PC Guru Hogy állt össze a mostani csapat?

VJ Az emberek fele tulajdonképpen teljesen kezdőként jött, de szinte mindegyikük művészeti iskolába járt vagy valamilyen grafikusi munkát végzett, mielőtt idekerült volna. A továbbiakban jellemzően mindenki magát képezte, gyakorlással, esetleg további iskolák elvégzésével – nekünk igazán az számított, hogy ki képes fegyelmezetten követni a technikai követelményeket.

PC Guru Korábban már beszéltünk arról, hogy a programok, amikkel dolgoztok, nem többek puszta eszköznél. Mindenki hallotta már azt, hogy „na persze, a fejlesztőknek könnyű, nekik olyan erőművük van, hogy azokon semmi nem akad". Milyen hardvert használtok?

VJ Munkafázistól függ. Az a tapasztalat, hogy manapság az animátoroknak már nem kell annyira erős vas, mint régen, ellenben mondjuk a next-gen textúrákkal ügyködő festőknek – akik sokszor 4000x4000-es felbontású képekkel dolgoznak – bizony nem baj, ha van mit meghajtaniuk.

PC Guru Érzitek még a kihívást abban, amit csináltok?

VJ Minden olyan feladat, ahol karaktereket kell megalkotnunk, hatalmas felelősséget ró ránk, esztétikailag és művészetileg egyaránt. Bár a szereplők csak szubjektíven ítélhetők meg, mégis nagyrészt rajtuk múlik egy adott játék hangulata, sikere. Mi, akik alkotjuk őket, nem vagyunk mások, mint a régi törzsi krónikások, akik a tábortűz körül ülőknek elevenítik fel, mi is történt a vadászat során – csak most nem a vadászatról mesélünk, hanem háborúkról, birodalmakról, uralkodókról. Az emberek egy történetben a karakterekre kíváncsiak, és nekünk, modern mesélőknek kell nekik átadni, megadni a hangulatot. Azonban az érem másik oldalán ott van a realitás kihívása, hiszen a játék a valóságnak egyfajta szimulációja – muszáj, hogy a karaktereinkben legyen élet, hogy az arcukon ott legyen az addigi életük minden mozzanata.

Száguldás árkádiában... írta · RBaly

SEGA RALLY

fejlesztő > Sega Racing Studio kiadó > Sega
web > rally.sega-europe.com

A Sega Racing Studió viszonylag új keletű társulás, 2005-ben alapíttatott Angliában, a Sega által. A több neves brit fejlesztőcsapatból összeverbuvált gárda a nevéhez méltóan autós programok fejlesztését tűzték ki célul maga elé. Első „gyermekük" a Sega Rally legendás részeinek a folytatása, mely a Revo alcímet viseli, bár a hivatalos elnevezésből végül eme utótag kikopott.

Elöljáróban leszögezném, hogy a forradalom címke nem a megszokott árkád csapásirány drasztikus megváltoztatását takarja, így aki szimulátoros örömökre, kiizzadott szakaszgyőzelmekre, törésmodellre vágyik, az porolja le a Richard Burns-ét, és lapozzon, mert ez a játék nem az. A klasszikus, s egyben nagy népszerűségnek örvendő elődök után érdeklődve vártam, az új alkotók mennyire állnak helyt a nagy elvárások közepette, s mivel kívánják öregbíteni a neves szériát. Ahogy azt már pár lapszámmal ezelőtti bemutatónkban kifejtettem, a Sega Rally (kvázi 3) legfőbb újítása a talaj deformációja, s annak kihatása az autó menetteljesítményére. Az akkor még nehezebben körülírható elem a teszt után sokkalta egyszerűbb, mint azt az emberfia remélte. A víztócsák lelassítanak, ahogy nekik kell, a nagyon szűz talajon nehézkesebben fordul (de épp, hogy csak hangyányival) az autó, a kijárt szakaszon egy parányit jobban tapadunk, – látványnak bitang mód jó, de ennyit takar az egész. Az ötlet persze nem elhanyagolandó, sőt követendő példának titulálnám, csupán az ilyen eszeveszett ámokfutásban nem igazán számít sokat. Szerencsére emellett az előzetes fotók a látványvilág aspektusában nem voltak csalókák, csupán elég, ha köszönőviszonyba kerül a gépünk az ajánlott konfiggal, és máris megelevenednek az itt látható képkockák. Meg merem kockáztatni: nagyjából hozza a Dirt színvonalát, sőt a pályákban itt sokkalta több kreativitást véltem felfedezni. A színvilág már másik asztal, mert amíg a Dirtben kissé kopottasnak hatott az összkép, addig az SR olyan harsány palettával dolgozik, hogy jó hogy nem fakadnak dalra az út menti pálmák. Játszunk...

A sárdagasztásra ebben a játékban sem lehet panasz, koszolódunk, mint a rossz óvodások...

A menü a szokásos kínálatot dobja orcánkba: bajnokság, gyorsmenet (jó is az), időfutam és multiplayer. Ez utóbbi akár hat fő összecsapására ad lehetőséget, mely dicséretes, főként a már párhuzamként sokszor felemlegetett Dirthöz képest. Ezen túl a két játéknak vajmi kevés köze van egymáshoz, mielőtt bárki félreértené. A fő vonalat a bajnokság képezi, melyet a következő mesebeli hármas jár át: három fő bajnokság (Premier, Modified, Masters), három fokozatának (Amateur, Professional, Expert) három apróbb rally bajnokságáig, eseményenként három szakasszal. Mindegyik osztályt egy aljas Final bajnoki zár, erről később. Csak hogy kilógjon a sorból, minden verseny három körből áll, hogy azért mégis. A fő kategóriák a használható autók típusában külön-

Pályák

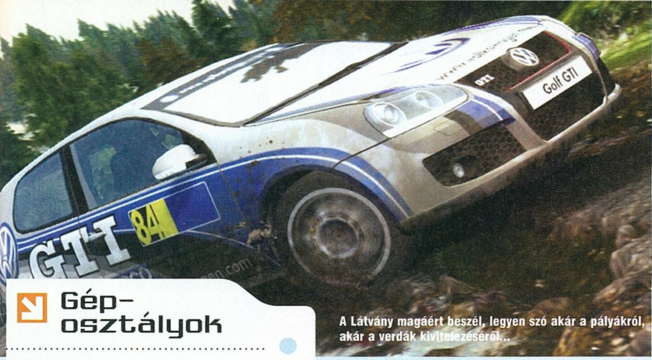
ALPINE: A hegyi szakaszok minden szépségét felvonultató pályák. Az örökzöld fenyvesekben kanyargó szerpentineken a nedves és behavazott aszfalt jelentik a legnagyobb veszélyt.

CANYON: A már-már sivatagos, sziklás utakon vezető pályák nyakatekert kanyarkombinációk jelentik a legnagyobb kihívást. A főbb talajtípus a durva föld, melyet több helyen pocsolyák tarkítanak.

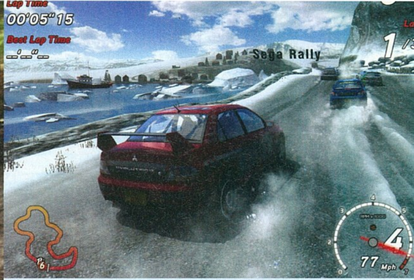
SAFARI: A legegyszerűbb s egyben leggyorsabb szakaszok színtere a sivatag. A pálya általában elég széles, a kanyarok is könnyedebben abszolválhatóak, csupán néhány víztócsás részre kell ügyelni.

TROPICAL: Esőerdők övezik a szűk saras belső szakaszokat, ellentétben a tágabb, de mély tengerparti homokkal borított részekkel. Az ugratók még jobban megnehezítik a csúszós kanyarok ideális ívének megtalálását.

ARCTIC: Az Északi-sarkra kalauzol el minket ez a helyszín, ahol az uralkodó talajtípus a hó. A legjobban ez tudja visszafogni az autót, amennyiben nem a kijárt részen haladunk, valamint a tükörjeges szakaszok külön örömet jelentenek.



A Látvány magáért beszél, legyen szó akár a pályákról, akár a verdák kivitelezéséről...



Gép-osztályok

PREMIER: A hagyományos értelemben vett mai WRC autók tartoznak ide, úgy mint a Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza és társaik, de idővel több extra autó is megnyithatóvá válik, például egy Hummer H3-as képében.

MODIFIED: Ez a kategória inkább elméleti, mintsem valós, s többnyire a kétkerék meghajtású autók tartoznak ide. Olyanok, mint a Punto Grande, Golf 5 GTI, vagy a Citroen C2.

MASTERS: A klasszikus, legendás rallyautók tárháza. Lancia Delta, Toyota Celica, Audi Quatro, s további nyolc gépcsoda várja, hogy bejárasd őket.

bőznek, ezekkel keretes írás foglalkozik valahol erre, csak úgy, mint az öt más és más világtájjal operáló pályatípussal. Minden hármas versenysorozat előtt választhatunk gumitípust, viszont ezt sajnos nem pályánként tehetjük meg. A két keverék megtévesztő lehet, a Road itt nem az aszfaltra javasolt abroncsot takarja, hanem egy a kanyarokban rosszabbul viselkedő, ám nagyobb gyorsulást és végsebességet biztosító variánst. Ebből következően az Off-Road jobban tapad a betonon, de gyengébb a kigyorsításokkor.

ÁRKÁDOK ÁRKÁDIÁJA

Tény, senki nem gondolta, hogy majd letaglózó élethűséggel találja magát szembe, de számomra az első benyomások túlságosan idióta fizikát mutattak. Az autót billentyűzettel nehéz egyenesben tartani, a joy mondjuk segített, sőt utólag megszokható, de elsőre ijesztő. Nem tetszett továbbá az sem, hogy a láthatatlan fal mintegy segédként nagy sebességgel visszaterel a helyes irányba, ami főleg egy tíz centi magas nádkerítésnél tud igazán illúzióromboló lenni. Mondanom sem kell, a dodgemezés se töréssel, se pozícióvesztéssel nem jár. Ellenben megvan a maga esszenciája, s kitartó hozzáállással rájöhetünk a fejlesztők szándékára. Magyarán, a pályák kialakítása egy, és kizárólagosan egy ideális ívhez van hangolva, s azt „betanulva" az autónk viselkedésével egyetemben látványos, erőcsúsztatós örömvezetésben lehet részünk, ahol már a falat sem kell segédnek használnunk, sőt. Kitűnően példázza fejlődésünket a Safari 1 fantázianevű kör, melyet ha padlógázzal (van benne két vad kanyar), azaz azt egyszer sem felengedve tudunk teljesíteni, akkor már nagyjából ráéreztünk a sajátos vezetési törvényekre Segáék felé.

M.I., TE RAFINÁLT...

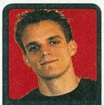
Amennyiben célul tűztük ki magunk elé az összes pont begyűjtését, a pályák pontos betanulására szükségünk lesz, nem kicsit. Igaz ez csak kevés helyen válik szükségessé, de akkor nagyon. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája valami eszméletlen módon agyon van szkriptelve, tehát, ahol könnyedén kell nyernünk, ott, ha csak nem tolatunk, nyerni fogunk. Nagyjából a győzelmeink mindaddig kitartanak, amíg el nem érkezünk a már említett Final megmérettetésekig. Itt aztán olyan elemi erővel megindított pofont kever le nekünk a CPU, hogy az már-már regénybe illő. Ekkor válik szükségessé a kvázi perfekt száguldás, a fal nem játszik, ugyanis elég csupán pár leheletfinom érintőt vennünk, s máris búcsút mondhatunk nemhogy a győzelemnek, de a dobogó legalsó fokának is. Értelemszerűen nem a kihívás itt a legnagyobb probléma, hanem az aránytalanul nagy ugrás, s a gép kristálytisztán látható előre letárolt álommenetelése a drasztikus.

Nem tudom szó nélkül hagyni az aláfestésként bepakolt zenék minőségét. Nos, végtelenül gagyi szinti nóták duruzsolnak végig, tény, hogy szubjektív dolog a zenei ízlés, de a lenémítása érzésem szerint sokat dob az értékelésen. Az összkép viszont így is vegyes. Kategóriájában jó játék, szép, és kellő tartalom van belerakva. De ezt a földtől teljesen elrugaszkodott fizikát, az autók műanyag doboz érzését, s az idővel irreálisan csaló ellenfelek viselkedését nem igazán tudom úgy lenyelni, ahogy teszem azt a külföldi sajtó tette. Az elődökben érzésem szerint jobban eltalálták az élményautózás/realitás hányadost. Tehát számomra Game Over, YEAH!

A havas pályák egyértelműen viszik a prímet a megjelenítés terén.

PC GURU

GRAFIKA	09
HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07



Lehet szeretni, véresen komolyan se kéne venni, de nekem valahogy ez annyira nem az én világom. Ez a fék nélküli száguldás, a kecskebogyó módjára történő pattogás inkább buta, mintsem élmény. De ez szubjektív vélemény. Objektíve lásd a cikket.

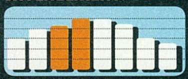
RBALY

PRO:
+ grafika
+ pályadeformáció
+ pályadesign

KONTRA:
- zenék
- túl árkádos
- agyatlan M.I.

JÁTÉKÉLMÉNY:

7.5

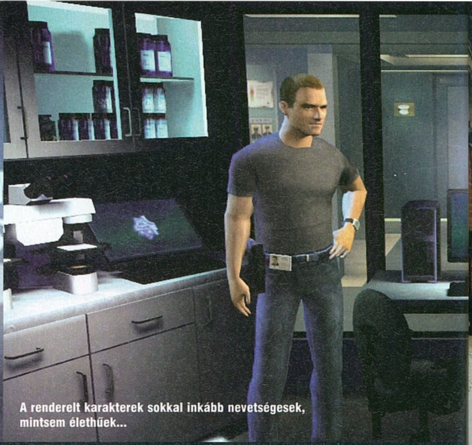


Az első két-három óra után válik igazán élvezhető a játék, de a végére elveszthetjük a lelkesedésünk a szkriptelt főnenetek miatt.

PGO GYORSLINK: 904

GTR 2	97%
COLIN MCRAE DIRT	90%
TOCA RACE DRIVER 3	90%

GÉPIGÉNY: 2.0 GHZ, 1 GB RAM, 5 GB HDD, 128 MB VGA



A renderelt karakterek sokkal inkább nevetségesek, mintsem élethűek...

Nyomozunk ötödször is... írta · Grath

CSI: HARD EVIDENCE

fejlesztő > Telltale kiadó > Ubisoft web > csi.ubi.com

A Telltale egykori LucasArts-lelencekből álló brigád, akik megalakulásuktól fogva kalandjátékokban utaznak. Nekik köszönhető a sikeres Sam & Max feltámasztás, ami tulajdonképpen az egyetlen életképes epizodikus játéksorozat a világon. A Ubisoftnak is bedolgoznak, ez a második Helyszínelők-játékuk.

Akik játszottak a legutóbbi CSI-játékkal, azokat azonnal le is ráznám: ez ugyanolyan, mint az, csak az ügyek mások, és kaptunk pár új eszközt a vizsgálódásra. Mindenki másnak azonban hosszasabban is kifejteném, hogy miért csalódtam ekkorát a programban.

MINT A TÉVÉBEN?

Elméletben nagyon jól hangzik a Helyszínelők című ultrasikeres tévésorozat számítógépes változója: az eredeti színészekkel együtt kell nyomozni, a már sokszor látott eszközöket vethetjük be, és még kihallgatásokat is vezethetünk. A gyakorlati megvalósítás során azonban mindent sikerült elbaltázni ezek közül. Először is: az ügyek. Ugyan maguk a történetek fordulatosabbak, mint eddig (ami mondjuk nem nehéz, az előző részben ránézésre meg lehetett mondani, hogy ki a kópé), de a sorozatban látott esetek többségével azért nem vehetik fel a versenyt. Nagyon trükkös halálesetekhez nem lehet szerencsénk, ez alól talán a harmadik feladatunk lehet kivétel, amelyben egy valóságshow-ban szereplő rockegyüttest ér kollektíve áramütés. Az alapok tehát jók, viszont maga a nyomozás borzalmasan egyszerű. A bizonyítékok megtalálása a gyanús dolgoknál zöldre váló kurzor miatt tulajdonképpen elhibázhatatlan, begyűjtésnél a játék csak a megfelelő eszközt engedi használni, és az elemzés is borzasztó könnyű. Jó, ma már szinte sci-fi eszközökkel nyomoznak a helyszínelők, de egy játék azért nyújtson már egy kis kihívást! Itt nincs ilyesmi. Amíg nem jelenik meg hatalmas pipa a helyszínek, begyűjtött bizonyítékok mellett, addig tudjuk, hogy még kell ott/velük valamit csinálni. Ha minden párbeszédopcióra rábökünk, tuti, hogy megy tovább a történet. Nyilván én sem szeretném, ha agyonszívatna a játék, de ez azért túlzás. Elrontani semmit sem lehet, a még kikutatandó dolgokat jelzi a program, és ha még így sem menne, társunktól kapunk segítséget is...

MINT 2000-BEN...

A szokásos öt ügy nagyjából ugyanennyi játékórát jelent – ennyit a korábbi ígéretről, miszerint a játék jóval hosszabb lesz, mint elődei... Ráadásul ez az öt óra sem hibátlan: ott van például a pocsék szinkron. Elvileg a hímek hangjait a szereplők adják, a lányokat pedig helyettesítik – tökmindegy, mind élettelen, szürke, unott. A megvalósítás, amivel azért lehetett volna pár plusz pontot szerezni, szintén nagyon gáz. Az egész játékban van cirka 30 helyszín, mondjuk feleennyi karakter, szóval kis erőfeszítéssel nézhetne ki minden Crysis-szinten. De annak is örülnék, ha csak a Far Cry-t hozná a program. Erről viszont szó sincs, homályos textúrák, poligonszegény vidékek, pocsék karakterek – egyedül a boncnok néz úgy ki, mint a tévében, de az ő szeme is riasztóan élettelen. Hát még Nick, aki itt túlfejlett kisdiáknak tűnik... Van pár új eszközünk is a kutatásra, de igazából sem a garázslabor nem dobott fel, sem a videóelemző – nemhogy forradalmat nem hoznak, de még változatosságot is alig. Plusz ott van a minden eddiginél durvább reklám a játékban: mindenhonnan a Visa és a HP ömlik, ráadásul minden autó Chrysler – engem az ilyesmi általában nem zavar, de itt már túl erősen érkezik az arcunkba a marketing. Ezt még le is nyelném, ha a játék izgalmas lenne, de nem az. A kihívások teljes hiánya megöli a játékot – hiszen a sorozatban pont az izgalom, a feszült tempójú nyomozás a lényeg...

PC GURU

GRAFIKA	05	
HANG	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

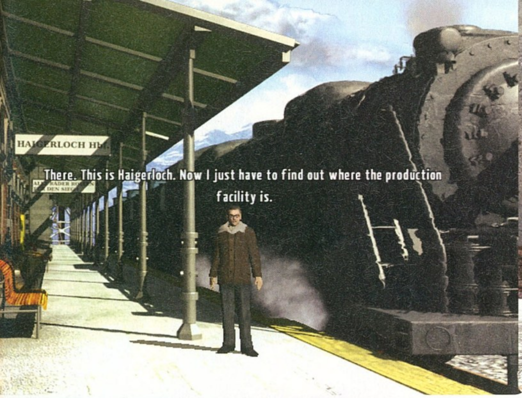
Olyan, mint egy – illetve öt – közepesen gyenge Helyszínelők epizód; és akkor még nem vettem számításba a pocsék szinkronmunkát és az ezredfordulót idéző megjelenítést. Kis erőfeszítéssel fantasztikus játék kerekedhetett volna belőle, de így túl könnyű, túl rövid és túl primitív. Kár érte...

GRATH

PGD GYORSLINK: 406

6.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 2 GHz
Memória: 512 MB RAM
Op. rendszer: XP/Vista
Videó: 64 MB VRAM
Szabad hely: 1.5 GB HDD



Amikor James Bond lepasszolja... írta · Kredenc

UNDERCOVER OPERATION WINTERSUN

No. 2 PC GURU

fejlesztő > Sproing Interactive kiadó > Lighthouse Interactive
web > www.undercover-game.com

A Sproing Interactive osztrák csapat, egyrészt bedolgozók (ők jegyzik a két Pokoli szomszédok zenei anyagát), másrészt szorgos kódfaragók, rengeteg Moorhuhn-játék és különféle budget-cím (Beyond Normandy: Assingment Berlin, Jacked) fűződik a nevükhöz. Érdekesség, hogy eme játék – mely német nyelvterületen már egy éve megjelent – „előzményét" Nintendo DS-re készítették el, Undercover: Dual Motives címmel.

A lelkes bécsi srácok úgy gondolták, összszedobnak egy kalandjátékot, ha már úgyis kezd vevő lenni rá a piac, ezért elővették a nagykönyvet, és annak alapján elkészítettek egy teljesen kommersz, hagyományos kalandot – eme kijelentés negatív és pozitív felhangjait egyaránt kéretik figyelembe venni.

A fentiek értelmében tehát az UOW egy külső nézetes, point & click stílusú, 2D-s háttérbe helyezett 3D-s karakterekkel életre keltett kalandcím, melyben „előírt" arányban szerepelnek készletalapú (gyűjtögetés, kombinálás), dialógussal hajtott (gyakran kell visszatérni egy-egy NPC-hez, mert egy új információ birtokában új párbeszédelemek érhetők el nála), és mechanikus-logikai puzzlék. Utóbbiak igen kellemesek: nem túl nehezek, érthetőek, kellően megmozgatják az agyat – széttépett levél rekonstruálása, fogaskerék-rendszer összerakása, tárcsaforgatás, és két egyedinek mondható rébusz a kínálat. Szintén régi trükk, hogy a környezet számos elemét megvizsgálhatjuk, de ezek kis hányada az, mely valóban segít az előrejutásban, sőt a felvehető cuccok egy része is csak zavaró tényező. Hálás dolog, hogy a beállításoknál van egy „Novice Mode" opció, melyet bekapcsolva a Backspace gomb lenyomására a helyszín interaktív pontjai láthatóvá válnak, ami a műfaj egyik rákfenéjét, a pixelvadászatot eliminálja, így aktiválása nem csak kezdőknek ajánlott...

A „hol és miért" kérdésköre már bicegősebb. Jó ötlet, hogy az alap az e stílusban viszonylag ritka II. világháború, és hogy bár kémtörténetről van szó, hősünk – egy idevágó allegóriával – nem James Bond, hanem Dr. Q. Magyarán: bár lesz két angol titkos ügynök segítőnk, főszereplőnk egy egyszerű fizikaprofesszor, akinek a nácik készülő atombombájának terveit kell kinyomoznia a Harmadik Birodalom területén. Ugyan van a forgatókönyvben egy-két csavar, de ezek kiszámíthatók és sablonosak, így tulajdonképpen a játék egyik negatívumának tekinthetjük a nem túl érdekes és csöppet unalmas sztorit, amelyben a nem tipikus főhős szerepeltetése az egyetlen erős pont. A másik gyengébb láncszem a kivitelezés. A 2D-s hátterek gyönyörűek, a 3D-s modellek (és a motorral hajtott mozik) viszont elég siralmasak, és sajnos a belső terek kivitelezése olykor szintén szegényes. Ezért felemás érzése van az embernek – bizony, nem elég, ha valaki megtanulja a műfaj alapvetéseit, nem árt a külsőségekre is jobban odafigyelni. Itt jegyzem meg, hogy nekem alig akart elindulni a játék: a videók nem látszottak (állítólag nem árt hozzá WMP 11), és a „játékindításra összeomlás" jelenséget csak akkor tudtam leküzdeni, ha mind a hardveres, mind a szoftveres élsimítást (antialiasing) kikapcsoltam. A hangok dicsérhetők, bár nem kiemelkedők – stílusos nagyzenekari muzsika, teljes, szájmozgásra igazított szinkron, átlagnál picivel jobb hangszínészi munkával.

Az U:OW tehát néhány eredeti gondolattól, ötlettől eltekintve egy átlagos kalandcím, kb. 10 órás játékideje egy-két kellemes estét szerezhet a műfaj rajongói számára. A magam részéről örömmel látnék a srácoktól egy újabb – átgondoltabb, kiforrottabb, igényesebb – próbálkozást, akár egy újabb „Undercover" címet, hiszen a főhős és a világháborús háttér szinte tálcán kínálja a lehetőséget.

PC GURU

GRAFIKA	07
HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Ha valaki egyszer a fejébe veszi, hogy kalandjátékot készít, a végeredmény valami hasonló lesz. Ennél tradicionálisabb címet nehéz elképzelni, és bár épp ezért semmiféle téren nem emelkedik ki a tömegből, kipróbálására a műfaj kedvelői számára mindenképp ajánlott.

KREDENC

PGO GYORSLINK: 211

7.2

GÉPIGÉNY:
Processzor: P3 1 GHz
Memória: 256 MB RAM
Op. rendszer: XP/Vista
Szabad hely: 1,8 GB HDD
Video: 64 MB VGA

Világháborús Sci-Fi az égen... írta · NightBagoly

BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WW II

No.3 PC GURU

fejlesztő > Ubisoft Romania kiadó > Ubisoft
web > blazing-angels.us.ubi.com/secretmissions

Alapjában véve nem rajongok a második világháborús játékokért, ám soha nem tudtam ellenállni a „mi lett volna ha" kérdéskört boncolgató szoftvereknek, még akkor sem, ha alternatív történelem helyett pusztán csak soha nem látott, vagy csak prototípusban szereplő gépek jelentik a változatosságot. A Blazing Angels első részének fejlesztői úgy döntöttek, egy valódi, második világháborús kiruccanás után elmozdulnak a sci-fi – vagy, legyünk realisták, a fantasy – irányába, kedvenc szerkesztőm, Bate pedig azonnal tudta, hogy ebben az esetben én leszek az ő baglya.

Ha valami árulkodik profizmusról a játékban, az az, ahogy a fejlesztők – nem kis öniróniáról téve tanúbizonyságot – teljesen komolyan vették azt a második világháborús szoftvert, amelyben óriás Zeppelin ellen kell küzdeni, illetve pályánként több százezer ellenfelet kell likvidálni. A történetre jobb nem szót pazarolni – elvégre az Ubisoft Romania sem tette, úgyhogy marad a többi, jóval impozánsabb részlet. A játék, bár első ránézésre – mondjuk, ha a legelső misszió felszállás-leszállás lehetőségét nézzük – akár szimulátor is lehetne, már a betanító küldetésben leszögezi nekünk: a készítők hallottak már a reális programokról, ezért száz százalékig tisztában voltak vele, mik azok a dolgok, amelyeket szeretnének elkerülni. Röviden és tömören szólva a cuccban lőnünk kell, mindenre, ami mozog, illetve, ami támadni tud – a küldetések között pedig az azok alatt megszerzett presztízs pontokból fejleszthetjük gépeinket, esetleg újakra tehetünk szert. Van itt minden, mint a moziban: erősebb páncélzat, még erősebb töltények, toronyóra és lánc – lényeg a lényeg, a Blazing Angels második része klasszikus shoot'em'up játék, 3D-ben, repülőkkel.

ZEPPEL OUT, ZEPPELIN...

A küldetések igen sokszínűre sikeredtek – a gond csupán az, hogy mindeközben pontosan ugyanazt csináljuk. Egy szövetséges ügynök száguldó vonatra juttatása, egy germán repülővel alakzatban repülés ellenséges területen, vagy éppenséggel fregattok lebombázása a nyílt tengeren – egy szó mint száz, a program kreatív alkotói kitettek magukért, azonban minden, jól induló ötletnek egy a vége: elkezdenek özönleni a németek, le kell őket lőni. Az igazi poén ott kezdődik, amikor megjelennek a főellenségek: miután a játék igazi élvezeti értékét ezek jelentik, így csak egyet említenék: Afrikában egy gigantikus Zeppelin ellen kell küzdenünk, de úgy, mint tettük ezt régen, a játékteremben – először kisebb célpontokat kell likvidálni, utána a gép bizonyos védelmi rendszereit, és csak a végén eshetünk a mérhetetlen dögnek. Valami frenetikus érzés, amikor a legjobban kitalált és részletgazdagon lemodellezett, valós helyszínek

Na ilyet még Hitler sem vizionált, még a legvadabb álmaiban sem...

Sci-Fi

Bár elsőre talán rendhagyónak tűnik az ötlet, hogy soha nem látott gépekkel és elemekkel dobták fel a már unalomig ismert második világháborús témát, de ha körbenézünk a szoftverpiacon, rádöbbenhetünk, hogy a cég ebben sem tekinthető úttörőnek. A Red Alert első részében Hitlert még a háború kitörése előtt lerendezték, a Battlefiled 1942 sorozat második küldetéslemezében már előbukkantak a csak legendákban létező prototípusok, de Wolfeinstein kastélyában sem a MOH sorozatból unalomig ismert sémák között akciózhattunk.

Hát igen, a Blazing Angels az a játék, ahol még a régi mondás is valóra válik: ha piros hó esik...

fölé hirtelen beúszik egy minden porcikájában oda nem illő monstrum, és a program minden realitását elveszíti.

Egy valamit azonban le kell szögezni: bár a játék billentyűzettel és egérrel is irányítható, igazi mazochistának kell lenni ahhoz, hogy így élvezni lehessen, vagy előtte még véletlenül sem szabad egy analóg karos gamepaddal próbálkozni. Őszintén szólva semmi gond nincs a célzással egérrel, sőt, de bizony sokszor cefet mód káromkodtam, amikor FPS játékokhoz szokott reflexeimre későn reagált az aktuális masina, arról

> **“Bár szórakoztató az árkád vonal, bizony monoton is egyben. Nagyon.”**

már nem is beszélve, hogy egy gomb nyomogatásával nem lehet megadni azt az érzést, amit a „gáz” fokozatos adagolása nyújthat. A precizitás hiánya pedig annak tükrében kifejezetten irritáló, hogy, bár klasszikus akciójátékról beszélünk, mentenünk mégsem szabad ott, ahol szeretnénk – a konzolokról PC-re szokott checkpointos rendszer itt is visszaköszön, és egy-egy benézett manőver miatt bizony sokszor előfordul, hogy egy igen hosszú, és macerás küldetéslánccolat legnehezebb részeit elölről kezdhetjük.

SZÁLLJ, SZÁLLJ, SZÁLLJ FEL MAGASRA

Igen, valamire még nem tértem ki, és most is rendhagyó leszek: bár számomra általában minden tekintetben csak másodlagos a grafika, esetünkben bizony ez teszi fel a játék fejére a koronát. A precízen, szinte fényképszerűen kidolgozott városok, a bennük nyüzsgő, sokszor több száz ember, az alacsonyan szálló repülő után felkavarodó por látványa – megkoronázva azzal a részletgazdag és nagyon profi modellparkkal, amellyel a programban dolgoztak – igazi vizuális orgazmussá varázsolják a szoftvert. Annyira hihetetlenül részletgazdagon kerültek át a játékba a valós, és fiktív repülőgépek, hogy komolyan, számtalanszor azért szúrtam el egy küldetést, mert rábambultam a külsőségekre. Már említettem, hogy a tájmegjelenítés döbbenetes: Párizs remekül kidolgozott utcái bárkit elkápráztathatnak, de a piramisok fölé beúszó zeppelin látványa is pozitív vizuális sokkal kecsegtet. Zene terén pedig pont azt tették a készítők, ami szükséges volt: beráncigáltak egy nagyon profi, szimfonikus zenekart, és ismerősnek tűnő, helyenként mégis üdítően vérpezsdítő muzsikát rittyentettek a program alá. Békés repülésnél – amelyre azért valljuk be, nem túl sok lehetőségünk lesz – a végtelenségig nyugtató dallamok szólnak a háttérben, amint azonban beindul a kőkemény akció, olyan szinten sikerül adrenalint pumpálni az ereinkbe, hogy csoda, hogy néha nem esünk össze szívrohamban.

Nehéz a dolgom, amikor értékelnem kell a Blazing Angels folytatását. Mint történelmi, repülős program, két perc után vérzik el, mint klaszszikus, játéktermi árkád azonban egészen a végéig szórakoztató tud maradni. A prototípusok bekeverésével hihetetlen hangulatot teremtettek a szoftverben, a főnökharcokkal, a csodálatos képi világgal, valamint a kezdetben változatos küldetésekkel pedig csúcsra emelték az egészet, hogy azután egy buta, lövöldözős akcióorgiát fedezzünk fel a mélyben, amely ugyan jóval kevesebb, mint amit a témából ki lehetne hozni, de mégis jelentősen több, mint amit más bűvészek elő tudnának húzni a kalapból.

PC GURU

GRAFIKA	08	
HANG	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

A Blazing Angels nem akar többnek látszani, mint ami: egy szórakoztató kis akciójáték, repülőkkel, főnökharcokkal - a probléma az, hogy a stílus buktatói közül az összeset sikerült bekapniuk: monoton, hamar megunható program. A stílus szerelmeseinek megér egy misét, de a világot nem váltja meg.

NIGHTBAGOLY

PRO:

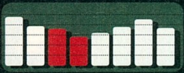
+ remek, részletgazdag grafika
+ pompás zenei aláfestés

KONTRA:

- monoton
- nem fejlődött érezhetően az első részhez képest

7.0

JÁTÉKÉLMÉNY:



Eleinte üdítő, a közepétől erős sárdagasztássá válik, amit csak pár főnök-harc képes időnként feldobni...

ENEMY ENGANGED	90%
ATTACK ON PEARL HARBOR	48%
BA: SQUADRONS OF WWII	70%

PGO GYORSLINK: 494

GÉPIGÉNY: PIV 2.4 GHz, 1 GB RAM, 64 Shader 2.0 VGA

Sohatél visszavár... írta · NighBagoly

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

fejlesztő > Obsidian kiadó > Atari web > www.atari.com/nwn2

A Neverwinter Nights második része kevésbé osztotta meg a rajongótábort, mint amennyire az várható volt: szinte mindenki elismerte az összes érdemét, éppen csak negyed akkora tömeghisztéria sem kísérte, mint a több szempontból jóval gyengébb első felvonást. A fejlesztőbrigád, az Obsidian azonban kapott egy második esélyt, hogy felpiszkálja a kedélyeket – ez lett a Mask of the Betrayer, az első küldetéslemez.

Ha véletlenül nem játszottál az alapjátékkal, ne rémülj meg: bár birtokolnod kell ahhoz, hogy feltelepíthesd a kalandot, a történet szempontjából minden maximálisan érthető lesz a nélkül is, hogy átverekedted volna magad a második rész lenyűgöző küldetésein. Az utolsó csata után magadhoz térsz: nem vagy tisztában azzal, miképp kerültél oda, ahol jelenleg vagy, nem tudod, milyen messze van az otthonod, nem tudod, mi történt a többiekkel, és úgy nagy általánosságban nézel, mint Rozi a moziban. Töprengeni azonban nincs idő, hiszen hamarosan megjelenik egy dögös varázslómaca, hogy veszély leselkedik rád, és azonnal el kell pucolnod a színhelyről. Menekülésed során több dologra is rá kell döbbenned: egyrészt arra, hogy a kislányt semmiféleképpen nem tudod lerázni, másrészt arra, hogy valami igen fura vert tanyát a testedben, amely lelkekre éhezik. Ha pedig mindez nem volna elég, olyan, csak legendákban létező helyszíneket is be kell járnod a siker érdekében, amelyekről eddig csak azt hitted, a mesékben léteznek – ám a szokásos sablonok helyett egyúttal nem egy világ, csak a saját sorsod van a kezedben.

> "Kicsit már csúnya, de a világ kedvelőinek még mindig nagyon finom."

Miután a történet nyújtja a játék igazi gerincét, ezért engedjétek meg nekem, hogy, ellentétben az alapjátékról készült esszémmel, ne fejtsem ki nektek ezt bővebben. Rengeteg jópofa fordulattal találkozhattok majd kalandozás közben, számtalan új, érdekes társat ismerhettek meg, és a végén nem is egy, hanem egyből négy befejezésből vonhatjátok le a szükséges konklúziókat - ha más miatt nem is, emiatt már min-

Üsd, vágd, nem apád! Szerencsére a játék nem csak erről szól, a szerepjátékosok imádni fogják.

denképpen megérne egy misét a Mask of the Betrayer, hiszen nagyon okosan és logikusan építették fel a sztorit, minden döntésünknek komoly súlya van a programban. Ezektől függ többek között az, hogy társaink végig kitartanak-e mellettünk (egy távozási kísérlet után még rádumálhatjuk őket a maradásra, ám, ha másodszor is megpróbálnak elhúzni, mint ősszel a vadlibák, akkor már csak a kardunkkal győzködhetjük őket, hogy a rájuk pakolt cuccainkat ugyan hagyják már nálunk), illetve, hogy a jó, a rossz, vagy a két semleges befejezés melyikében gyönyörködhetünk a nagyjából húsz óra alatt végigküzdhető történet végén.

A BENNED LAKOZÓ SZELLEM...

Ha valaki játszott már bármelyik D&D játékkal, tudhatja, hogy minden egyes szoftver egyetlen egy pontban hibázott: a „pihenőidőt” meglehetősen röhejesen ábrázolták – a szabálykönyv szerint, ha főhősünk az összes memorizált varázslatát elhasználta, pihennie kell, méghozzá legalább nyolc órát. Ez mind szépen és jól hangzik egy képzeletben játszódó, asztal melletti kalandban, azonban egy videojátékba lehetetlen importálni, nem is nagyon sikerült: az eddigi próbálkozásokban gyakorlatilag ezt úgy sikerült megoldani, hogy kedvenc karakterünk két csata között leguggolt pár perce, és hipp-hopp: újra képes volt aktiválni rejtett energiáit, és nem mellesleg életerőt is gyógyult. A küldetéslemezben az Obsidian ezt úgy próbálta meg kiküszöbölni, hogy éhséggel ruházott fel minket: avatárunk bizonyos időközönként éhezni kezd, azonban töltött csirke helyett ő inkább lelkeket zabbantana fel, hogy feltöltse misztikus energiáit. Ez mókásan hangzik, egészen odáig, amíg rá nem döbbenünk, hogy két pihenés között is jó alaposan megéhezhetünk – arról már nem is beszélve, hogy utazások közben is folyamatosan korog a pici pocink. A jellemrendszer itt csúcsosodik ki igazán: ha nekiállunk, és boldog-boldogtalant felzabálunk, akkor nem kell végigjárnunk a hat lépcső – első fok főbb képességek csökkenése, utolsó fok halál – egyikét sem, viszont akkor torzulunk rendesen. Ahhoz, hogy ne csak vérengző szociopataként fejezhessük be a játékot, két jelentős lehetőségünk van: az egyik a „Supress” képesség, amely csökkenti az éhséget, viszont alapjáraton jobbá tesz téged, illetve a „Satiate”, amely TAPASZTALATI PONTÉRT cserébe segít neked életben maradni. Bármit is tegyünk, a társaink – akik közül a már említett varázslómacát leszámítva szabadon válogathatunk – kommentálják a döntéseinket, amelynek hála némely párbeszéd már-már hihetetlen mennyiségű gicscset és nyálat tartalmaz, de ezt a stílus miatt kénytelenek leszünk elviselni. Ha pedig mindez nem lenne elég, speciális képességekre is szert teszünk a történet folyamán, amelyek szintén a döntéseinktől függnek.

A kör közepén állok, körbevesznek jóbarátok. Körbevesznek jóbarátok... Vagy rosszak?

Mindezek remekül hangzanak, azonban – már-már magától értetődően, hiszen az Obsidianról beszélünk – a komplex játékmenet számtalan buktatót is tartalmaz: egyike ezeknek a számtalan bug, amelyek tucatjait éppen hogy csak kiirtották az alapjátékban. A másik, ami inkább nézőpont kérdése, az pedig a kényszer, hogy a program magas szintről indul. Ha véletlenül nem egy betanult karakterrel vágunk neki az új kalandoknak, bizony megszenvedhetünk a megkövetelt 18. tapasztalati szinttel: annyi speciális képesség, varázslat, és szakértelem áll a rendelkezésünkre, hogy ember legyen a talpán, aki ki tudja sakkozni emberi idő alatt, hogy melyik, mire való.

Persze mindez csak szőrszálhasogatás, hiszen a Mask of the Betrayer minden tekintetben jobban sikerült, mint az elődje, és ez igen nagy szó, lévén, hogy nem volt egy rossz program az sem. A két beépített új alapkaszt, az új presztízsosztályok, és a számtalan új varázslat és képesség pedig többjátékos kalandok során végeláthatatlan bónusz kikapcsolódáshoz juttathatják a magányban már megfáradt kalandozókat is.

A másik

Tudtátok, hogy volt már egy Neverwinter Nights játék jóval a BioWare mára már klasszikusként emlegetett változata előtt? A szoftver mellesleg több tekintetben úttörő volt: példának okáért 1991-től 1997-ig volt slágertéma, és az első, grafikus internetes szerepjátéknak járó díjat is ő vihette el. Csak egy pár érdekesség vele kapcsolatban: kezdetben 6 dollárt kóstált vele egy óra kikapcsolódás. Az indulás napjaiban 50 játékost tudott kezelni egy szerveren, végnapjai előtt pedig 115,000 kalandor próbált vele szerencsét.

PC GURU

GRAFIKA	06	
HANG	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Az elavult külső - szokás szerint - egy érző belsőt takar, amely azonban annak, aki nem ért a D&D-hez, igen csak zavaros lehet. Ebből következően csak azoknak ajánljuk nyugodt szívvel, akik már ismerősek Sohatél birodalmában...

NIGHTBAGOLY

PRO:

+ a történet végre összetettebb lett, a zene még mindig lenyűgöző

KONTRA:

- a magas szint miatt igen bonyolultnak tűnhet
- a grafika már nagyon avítt

JÁTÉKÉLMÉNY:

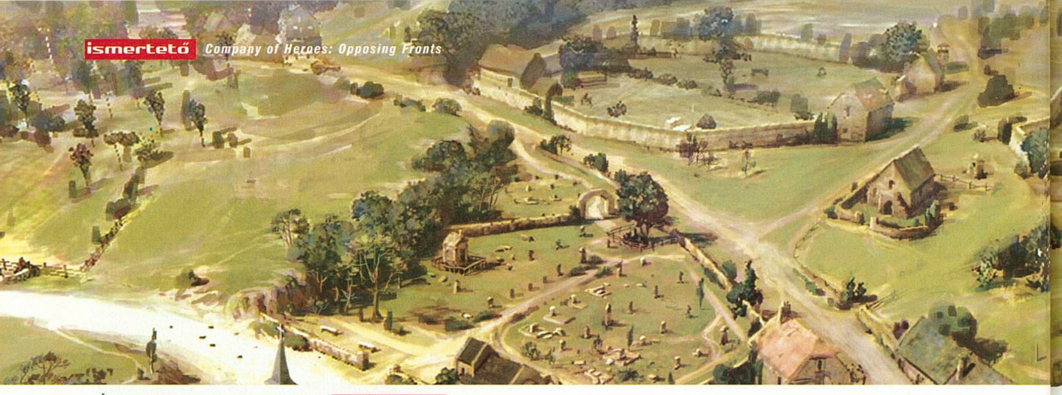
7.5

Az elején nehezen indul be, de aztán folyamatosan növeli a feszültséget, hogy a végén a több befejezés valamelyikében csúcsosodjon ki.

PGO GYORSLINK: 614

NEVERWINTER NIGHTS 2	85%
FINAL FANTASY VIII	90%
TES IV: OBLIVION	96%

GÉPIGÉNY: Windows 2000/XP/Vista; P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 64 MB Shader 2.0 Video



És akkor jöttek a németek... írta · Tika

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

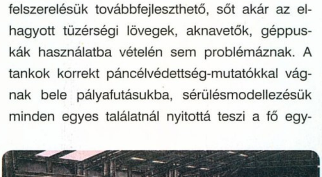
fejlesztő > Relic Ent. kiadó > THQ web > www.companyofheroesgame.com

A kanadai Vancouverben bejegyzett Relic tízéves fennállása alatt az RTS-ek lelkes és hozzáértő istápolójának bizonyult. A Homeworld az űrben, a Dawn of War kedvenc Warhammer 40k univerzumunkban, a Company of Heroes pedig a második világháború csataterein vált etalonná...

A második világháborún gombamód megtelepülő RTS iparág óriási koloncként cipelte magával a nagynevű elődök – Close Combat, Sudden Strike, Soldiers – lenyomatait, és sokáig úgy gondoltuk, innen már nincs tovább. A Company of Heroes azonban új lendületet vitt a csataterekre, megkereste a már meglévő elemeket és sikeresen ötvözte őket újakkal, mindezt parádés grafikai körítésbe burkolta, aztán már csak az aratógépet kellett beizzítani a babérokért. A szinte napra pontosan egy évvel ezelőtt megjelent alkotás csupán egyetlen kérdést hagyott nyitva. Vajh miért csak az amerikaiakkal, és miért csak a partraszállás került a gyújtópontba!? Az Opposing Fronts épp ezt a problémát igyekszik orvosolni, új frontokat nyit, új nemzeteket és egységeket von be, hogy a háború másik arcát is megmutassa.

Jöhet a kötelező költői kérdés: milyen is ennek a háborúnak a „másik" arca? Nos, még mindig elég összetett ahhoz, hogy egyszerre érezzük filmszerűnek és hitelesnek az élményt. A játékmenet a CoH vezérelvein halad tovább, a pályák szektorokra tagolódnak, és minden terület az alapvető három nyersanyagfajta egyikét – emberanyag, muníció, üzemanyag – reprezentálja. A hadianyag szabad áramlásához a birtokba vett pályarésznek kapcsolódnia kell a már ellenőrzésünk alatt álló territóriumokhoz, tehát az utánpótlási vonalak fenntartásának kényszere hat a játékosra. A nyersanyagokból aztán páncélosokat, gyalogságot vételezhetünk, vagy a védelmi eszközök előállítását finanszírozhatjuk. A terep nyitott minden külső behatásra, városokat tehetünk a puszta földdel egyenlővé, és ezt bármely kameraállásból egyedülálló minőségben közvetíti a Relic házon belül fejlesztett Essence motorja, amely a Havoc fizika megnyilvánulásait is magába sűríti. A robbanások dobálta testek, a lánctalpak alatt őrlődő törmelék káoszában katonáink rajnyi egységekben nyomulnak előre. Fedezékbe bújtathatók, taktikai formációkat követnek, kézigránátokat, illetve egyedi támadófegyvereket használnak, miközben felszerelésük továbbfejleszthető, sőt akár az elhagyott tüzérségi lövegek, aknavetők, géppuskák használatba vételén sem problémáznak. A tankok korrekt páncélvédettség-mutatókkal vágnak bele pályafutásukba, sérülésmodellezésük minden egyes találatnál nyitottá teszi a fő egységek – motor, löveg stb. – meghibásodását. A harci cselekmények során begyűjtött tapasztalati pontok pedig többirányú parancsnoki fejlesztést tesznek lehetővé, egyedi egységek beszerzését, speciális tűzcsapásokat, légitámogatást, és még sorolhatnám.

> „A német küldetésekkel tovább csiszolódott e fényes RTS gyémánt..."

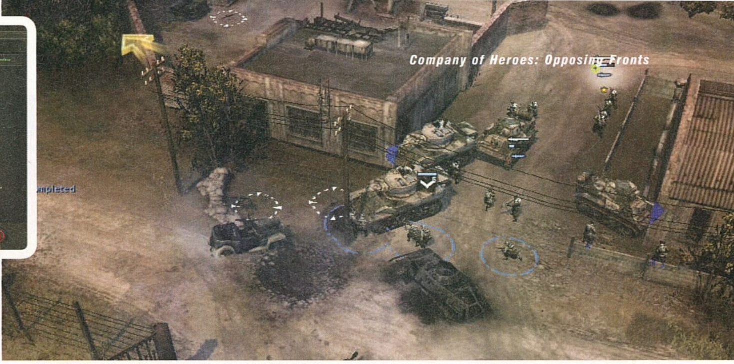


A németek tankban igen erősek, a játék végén ez hol örömteli, hol keserédes élmény lesz...

A NÉMET VILLÁM ÉS AZ ANGOL BETON...

Elöljáróban meg kell említenem, hogy ez az expanzió önálló alkotás, lévén tartalmazza a Company of Heroes-t is, sőt multiban lefelé kompatibilis az eredetivel. A két új küldetéssorozat, nevezetesen az Operation Market Garden és a Liberation of Caen talán első hallásra szokványosnak tűnhet, de mindjárt más a leányzó fekvése, ha kiderül, hogy a Market Gardent most nem a lerágott

A taktika marha egyszerűnek tetszik, három hullámban menjetek nagyon-nagyon arra...



csontot jelentő britekkel, hanem a Panzer Elitetel küzdjük végig, és hogy a csavar teljes legyen az eddig német szempontból jelentősnek tartott Caen környéki harcokra pedig angol kommandókkal érkezünk. A fejlesztők mindkét oldal arculatának kialakításakor az adott nemzetre jellemző hadviselés egy-egy markáns elemét ragadták meg, így a német egységek például a villámháború jegyében fogantak. Főleg félhernyók (szállító, aknavetős, antitank féllánctalpasok), és a páncélosok kapták a főszerepet, az univerzálisnak mondható páncélgránátos gyalogság pedig inkább csak töltelék (illetve a repair funkcióban vitézkednek). A Command pontok beáldozásánál a felperzselt föld irányvonalon útakadályok, felrobbantható épületek vásárolhatók, a Luftwaffe szálon ejtőernyősök, légitámogatások érkeznek, míg a tankelhárító részleget tankvadászok töltik fel. Mivel Monthy nagyszabású ejtőernyős hadműveletére az éppen Hollandiában

állomásozó szedett-vedett kisegítő-csapatok reagáltak csak, ezért a Lehr kampfgruppe egységei veterán bónuszokat gyűjthetnek. Angol oldalon viszont egyből vérprofikkal kezdünk, így itt a tisztikar léphet egyedül magasabb szintre. A brit mottó egyébként a „védelem" lett, katonáik teaidőben lövészárkokat, nehézfegyverekkel tűzdelt bunkereket húzhatnak fel, és mobil parancsnoki központjaikkal követhetik a frontok mozgását. A műszaki egységeik sokoldalúsága – aknakeresés, tankelhárítás – illetve a tüzérségi, kommandós és mérnöki szinten kivásárolható plusz javak mellett a Sherman Firefly-ok maradhatnak emlékezetesek. Az említett parancsnoki ügyeskedések, mint a Royal Commandos Support például vitorlázón érkező különleges egységeket, könnyű tankokat, míg a tüzérségi szakasz durva zárótüzet képes produkálni.

HASÍTSUNK SZŐRSZÁLAT!

Hosszas áradozás helyett, mert méltatnivaló akadna bőven, és ugye biblikus terjedelem nem áll rendelkezésre, muszáj a hibákra fókuszálni, de ezek, nyomatékosan leszögezem, korántsem végzetesek. A két epizód közti fejlődés – lévén szó nincs folytatásról, inkább csak afféle toldozgatás ez –, nem kimondottan látványos, és nem is mindig találkozik a célközönség igényeivel. A grafikai motorba beépített DX10-es elemek a lenyűgöző összhatást szinte észrevehetetlenül tudják csak erősíteni, a továbbfejlesztett AI néha még mindig küzd az útvonalkereséssel – bizony nehéz felismerni, hogy egy 2,4 méter nyomtávú harckocsi és az 1 méter széles híd nem kompatibilis –, a célpontok prioritásánál is akadnak gondok, a közönség azonban az új ICS (Infantry Combat System) miatt döngeti leginkább a szakmai fórumok falait. Utóbbinál a két rétegben kezelt sérülésmodell (egyrészt a rajokból létszám szinten hull az ember, másrészt egy csík jelzi a közösség életerejét), és a brit medic bunkerrel szerezhető előny csípi a multis játékosok szemét. A problémák egyébként folyamatosan enyhülnek, és a nációk közti kezdeti kiegyensúlyozatlanság is kezd helyreállni, köszönhetően a legújabb tapaszoknak.

Ahogy a mellékelt ábra mutatja a tank versus gyalogos kombó semmilyen háborúban nem nyertes taktika...

LESZ EZ MÉG JOBB IS...

Az Opposing Fronts új nációit és az egyjátékos kampányokat nem érheti panasz, külön megemlékeznék a hanghatásokról – döbbenetesen jók, és a látványról, amihez foghatót RTS-ben ritkán látni. Igaz a kiegészítőpakk komoly megosztó tényezőnek bizonyult multis berkekben, de talán csak a "szokni kell a jót is" jelenségről van szó, amely néhány tapasszal megtámogatva idővel valóban befogadhatóvá válik.

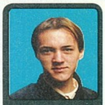
Blut und ehre

A németek scout car-ja, azaz felderítő járműve az egyetlen olyan jármű, amely területfoglalásra képes, szingliben ennek nem nagy jelentősége van, de multiban azért érdemes odafigyelni rá. A Bergetiger szintén különleges a maga nemében, hisz a Tigris harckocsi alvázára épített műszaki mentő harcjárműnek az a komoly feladat jutott a játékban, hogy a borsos áron verbuvált Királytigriseket és a Command pontok felhasználásával szerzett nehéz önjáró lövegeket roncs állapotból is képes legyen teljesen újjáépíteni. A Királytigris jelenléte egyébként sokkszerű (spéci képességként a unit panelen bekapcsolható) a szövetséges vonalaknál, az útakadályokon pedig úgy hatol át, mint kés a vajon.

PC GURU

GRAFIKA	10	
HANG	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Szuperlatívuszok helyett elég, ha visszaemlékeztek Hancu 96%-os CoH értékelésére, amely az Opposing Fronts legtöbb elemét szintén lefedi, de azért halkan jegyzem meg, hogy akad még néhány javítanivaló itt...



TIKA

PRO:
- Két új küldetés-sorozat
- Új egységek és architektúrák
- CoH feeling

KONTRA:
- apróbb MI hibák
- multis kiegyensúlyozatlanság

JÁTÉKÉLMÉNY:

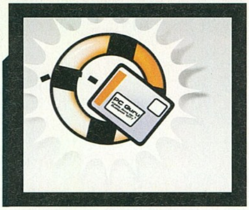
8.8

A németek a panzerek megjelenésével muzsikálnak a legszebben, míg az angolok sündisznóállásait épp ez a motorizáció vágja tönkre...

PGO GYORSLINK: 592

COMPANY OF HEROES	96%
FACES OF WAR	66%
SOLDIERS: HEROES OF WWII	78%

GÉPIGÉNY: PIV 2 GHz, 64 MB VRAM, 512 MB RAM, 10 GB HDD



Játékmentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

THE NEVERHOOD

A The Neverhoodhoz lenne egy kérdésem: hol lehet megtalálni az összes kazettát?
A választ előre is kösz!
Petya999

Húsz ilyen kazetta van, szóval kissé macerás lenne most egyenként végigvenni, melyik hol és merre leledzik, ezért egy magyar nyelvű végigjátszás linkjét tudom prezentálni: tinyurl.com/2gerzk. A végigjátszásban, mint „kártya" hivatkoznak a történetet elmesélő adathordozókra, szóval úgy tessék keresni.

TRANSFORMERS

Kedves PC Guru team!
Segítséget szeretnék kérni a Transformers játékhoz. Érdekes módon az Autobotos részt elakadás nélkül (!) kijátszottam, de a Decepticonok már nagyobb fejfájást okoznak. Már a legeslegvégén tartok, amikor Megatronnal kell ledarálni Optimus Prime-ot. Na, ez nem is lenne olyan nagy baj, de azt hiszem, hogy amikor másodszorra húz el, akkor jön valami olyan robot, amit NEM LEHET LENYÍRNI (ez egy betonkeverő-szippantósautó kocsivá tud változni). Próbáltam már mindent, szétvágtam tankokkal, kocsikkal, villanypóznákkal, fákkal, beleküldtem vagy 100 miliárd tonna lőszert, ujj-izomlázam lett a sok kattintgatástól. Nem tudok vele mit kezdeni, tudnátok valamit javasolni?
Előre is kösz: DemonDragon
Ui.: Nekem nagyon bejött a játék, és lány vagyok. Akkor most valami bajom van?

Általában a „nehezen kezelhető" robotok kinyírása, mint esetünkben is, egyetlen trükkre vezethető vissza, nevezetesen egy komolyabb tereptárgyat (autót, telefonfülkét, stb.) kell hozzávágni, amitől vagy megtorpan és ekkor lehet megdorgálni, vagy elesik, ilyenkor pedig fel kell kapni és hozzávágni valami jó kéményhez. Vizuális interpretációja az említett összecsapásnak egyébként megtalálható a tinyurl.com/2vclpm linken, a minőség ugyan szörnyű, de a teljes folyamat le van filmezve.
Ui.: Ha gyermekkorodban nem voltak súlyosabb kórelőzmények (pl. Barbie átoperálása Optimussá), akkor ez teljesen rendben van.

SHREK 2

Elakadtam a Shrek 2 játékban, amikor a vén banya dobál varázslattal. Az a kérdésem, hogy kell visszaverni a varázslatát? Szilárd

A kardoddal, ha jó ütemben csinálod, vissza tudod ütni a varázslatait, és ha sikerül, akkor a „banya" (Tündér Keresztanya) megszédül, majd pedig az asztalról felvehető kajákkal kell megdobálni.

STAR TREK LEGACY

Sziasztok!
Egy problémával fordulok hozzátok. A Star Trek: Legacyban, a Méhkas gyomrába című fejezetnél sajnálatos módon elakadtam. A problémát az a három hajó jelenti, amelyek csata közben jelennek meg a semmiből, és egy piros négyzettel vannak jelölve. Már mindent kipróbáltam. Arra már rájöttem, hogy hogyan lehet megbénítani az ellenséges flottát, csak ezt a három kis nyavalyást nem tudom elintézni időben. Remélem, tudtok valahogy segíteni. És ha van ehhez a remek játékhoz végigjátszás, az is jó lenne.
Előre is köszi srácok! Éjjvándor21

A Shiftet lenyomva (alrendszerek célzása) a hajtóművüket vedd célba (ha jól emlékszem regenerálódnak, szóval ugrálni kell a célpontok között)! Magyar nyelvű végigjátszásról nem tudok, angolt pedig a tinyurl.com/24sfq6 oldalon találsz.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Sziasztok!
Lenne néhány kérdésem a Medal of Honor Airborne-nal kapcsolatosan. Mitől függ a pályák végi értékelés, hogy hány csillagot kapunk? Gyorsaság, találatok stb.? Valamint az utolsó pályán, hogy a túrósba kell belandolni az ablakon (skill drops)? Az, amelyiknél a három közül a jobb oldaliba kell, és van felette egy fa rámpa, ami belóg, és nem lehet rendesen odaférni.
Előre is köszike mindent, és ha lehet, gyors választ kérnék.
Üdvözlettel: András

A következő formula alapján számolják ki, hány csillagot kapsz az adott küldetésre: célzási pontosság százalékban plusz a legyilkolt ellenfelek száma, mínusz a halálozási szám tízszerese. A végeredménynél pedig 150 pont felett öt csillagot kapsz, aztán 135, 80, 40 és 10 a többi ponthatár a csillagokhoz. A maximális Skill Dropok jelentőségét nem akarom elvitatni, de az értékeléshez semmi köze, elvileg egyetlen címet, a Master Parachutist eredményeznek. Én nem babráltam vele, és a külföldi faq-k is csak a pontos hely tényét rögzítik, az ugrás mikéntjét nem…

Processzorok	bruttó
A64 3200+ Sempron (Am2) BOX	7.400
A64 X2 4000+ (AM2) BOX	15.700
A64 X2 5000+ (AM2) BOX	28.500
Intel P4 Celeron 1.6GHz BOX	9.300
Intel P4 DualCore 1.6GHz BOX	16.500
Intel Core 2 Duo 1.86GHz BOX (2év)	35.400
Intel Core 2 Duo 2.66GHz BOX (2év)	45.000
Intel Core 2 Quad 2.40GHz BOX (2év)	76.200

Videokártyák	bruttó
ATI 9250 128MB Asus AGP	8.400
ATI X800GT 128MB HIS	29.998
ATI HD2400PRO 256 MB Sapphire	15.000
ATI HD2600PRO 256MB Sapphire	21.000
GF 5200FX 128MB GigaB. AGP	7.500
GF 7600GS 256MB GigaB. AGP	18.990
GF 7100GS 64MB GigaB.	9.000
GF 8600GT 256MB GigaB.	28.200

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.900/39.960

Hangkártyák	bruttó
C-Media 5.1 / 7.1	1.988/2.988
Creative SB Audigy SE 24bit	5.400
Creative SB X-Fi Fatal1ty 64MB	42.600

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB Infineon 2év	6.600
DDR400 512MB Samsung 2év	6.600
DDR400 1GB Infineon 2év	12.600
DDR2-800 1GB Kingmax 2év	11.400
DDR2-1066 1GB Kingmax 2év	12.000
xD Olympus 512MB / 1GB	4.980/9.000
Micro SD Kingston 1GB	4.500
Transcend 1GB Pendrive	3.500

Merevlemezek (3 év gar.)	bruttó
Sam. (ATA) 250/400	13.500/ 21.600
Hitachi(ATA) 80/250	9.300/ 13.200
Hitachi (SAT) 160/320	10.500/ 17.400
WD (SAT) 160/500	11.100/ 25.800
Sam. (2.5") 80/120 ATA	13.800/17.400
Sam. (2.5") 80/120 SATA	13.800/17.400

TV-Tuner kártyák	bruttó
Leadtek WinFast PalmTop TV USB	13.500

NoteBook	bruttó
FSC Amilo La1709	153.960
Sempron3200+ 512MB 80GB XP Home	
Dell Inspiron 6400 CoreDuo	204.960
Intel T2060(1.6GHz/2M) 512MB 120GB	
DVD+-RW Bluetooth 5-1mem.read. TVout	

Alaplapok (2 év gar.)	bruttó
ASUS P5B Delux WIFI-AP	38.970
ASUS P5K	29.760
ASUS M2N4-SLI	16.500
GigaByte M59SLIS4	24.600
GigaByte 945GZM-S2	11.800
GigaByte 965P-DS3	23.700
MSI K8N-NEO4-F	16.080
MSI K9VGM-V	12.600
MSI P6N-SLI-Fi	26.700

Optikai meghajtók	bruttó
NEC 5170	6.990
NEC 7173 fehér / fekete	6.900/7.320
NEC 7170 fehér / fekete	7.500/7.500
Pioneer 112D fehér / fekete	6.990/6.990
Asus 1612 BL oem	7.500

Festékpatronok, tonerek	bruttó
Canon BCI-24 fek. komp./color	750/3.588
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980

Hangfalak	bruttó
Genius 2.0 1250X / 5.1 5000W	9.990/21.600

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.

MagiComp

1 PEST
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8 - 20h, Szo: 10 - 16h

2 É-BUDA
1036 Budapest, Lajos utca 47.
Kolosy tér
a 6, 60, 86-os busz megállójában
Tel.: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

3 D-BUDA
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Móricz Zsigmond körtér
a 3-as busz végállomásában
Tel.:1/361-34-08
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

Áruhitel és bankkártya elfogadás!

CD-DVD polírozás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!
Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!

bruttó 990 Ft

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu

FIFAHUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM
The SIMS HUNGARY
www.simshungary.hu
NFSHUNGARY
WWW.NFSHUNGARY.HU
PESHUNGARY
WWW.PESHUNGARY.HU
FMHUNGARY
WWW.FMHUNGARY.HU

SPORTAGE
2.0 Dízel EX 140 LE
már 5 999 000 Ft-tól!
4×4
Különleges ajánlat
okt. 15. – dec. 31.
SORENTO
2.5 Dízel EX 170 LE
már 7 999 000 Ft-tól!
Az akció okt. 15-től dec. 31-ig, illetve a készlet erejéig érvényes.
A tájékoztatás nem teljes körű, további részletekről érdeklődjön a márkakereskedésekben. A Sportage esetében az ajánlat a 2006-os modellévre vonatkozik.
Üzemanyag-fogyasztás vegyes használat esetén: 7.1-10.0 liter/100 km, CO2-kibocsátás: 187–237 g/km
A képen látható autók illusztrációk.
Információs telefonszám: 06-40-KIA-KIA (06-40-542-542) • Internet: www.kiamotors.hu
KIA MOTORS

Virtuális rockerek

Tarol a Guitar Hero és jön a Rock Band

A Guitar Hero első részéből másfélmillió darabot adtak el, a másodikból eddig éppen a kétszeresét. Már az ajtók előtt a harmadik rész, az EA pedig a Guitar Hero II fejlesztőivel készíti a Rock Bandet – mindkét játék az idei karácsonyi piac nagy dobásának ígérkezik. Vajon miért ilyen sikeresek ezek a játékok? Erre a kérdésre próbálunk választ találni a lentiekben.

A jelenség azért is meglepő, mert ezek a programok voltaképpen végtelenül primitívek, a játékmechanizmust tekintve nem különböznek sokban a gépírást tanító programoktól: a képernyőn megjelenik egy gomb jele, és a játékosnak azt a gombot le kell nyomnia. A Konami volt talán az első (vagy legalábbis biztosan az elsők között volt), aki úgy gondolta, erre az egyszerű gyakorlatra is lehet játékot alapozni. A kilencvenes évek végén a játéktermekben nagyot robbant a Dance Dance Revolution, ami annyit tudott, hogy a lenyomandó gombok a földön, a játékos talpa alatt helyezkedtek el és ritmusos zene szólt az így megszülető „tánchoz". A gép óriási siker lett, a programnak több folytatása is született, és a játék a konzolokra is utat talált. Azóta is jönnek ki hozzá a kiegészítők, amiken a keresztény rocktól a német punkig mindenféle stílust lefednek. A játékosok – főleg a fiatalok és főleg a távol-keletiek presztízskérdést csináltak abból, hogy ki hogy táncol, a Dance Dance Revolution néhány ázsiai országban a csajozás egyik új formája lett. Az új őrületet meglovagolva a Konami megpróbálkozott azzal, hogy máshol helyezze el a gombokat, például egy gitár vagy dob alakú kontrolleren (szóval a közhiedelemmel ellentét-

Ebben a játékban a grafika harmadlagos, a lényeg, amit a "kontrollerrel" művelünk...

ben ez a játékstílus nem a Guitar Hero alkotóinak a találmánya). Az így született DrumMania és GuitarFreaks szintén aratott a játéktermekben, és ahogy az lenni szokott, a sikeres műfaj a házi konzolokra is utat talált – kis késéssel, mert egyrészt meg kellett oldani a spéci hardver kérdését (konkrétan a gitár alakú kontrollerét), másrészt a kiadókat is meg kellett győzni, hogy az eddigi fogalmaink szerinti játékok közé nem beilleszthető gitárszimulátor PlayStationön is siker lesz. Ilyen előzményekkel született meg 2005-ben PS2-re a Guitar Hero, 2006 végén pedig a második rész, ami idén tavasszal Xbox 360-ra is kijött.

AZ EGYSZERŰSÉG KIFIZETŐDŐ

A siker titka egyrészt a vizuális jutalomban keresendő. A nyolcvanas és kilencvenes évek egyik nagy játéktermi sikere volt a Dragon's Lair- és a Space Ace-sorozat. Ezek a játékok egyvalamit tudtak: gyönyörű, rajzfilmszerű grafikát. Maga a játékmenet ugyanakkor végtelenül gagyi volt: a képernyőn pörögtek a sztori eseményei, és bizonyos helyzetekben a játékosnak nyomni kellett 1, azaz egy darab billentyűt vagy a megfelelő irányba rántani a joystickot. A bosszantóan primitív programokkal mégis százezrek szórakoztak, mert kifejezetten a vizuális jutalomért játszottak, nem azért, hogy összetett, a szemkéz koordinációt próbára tevő játékélményben részesüljenek. Egyszerűen azt akarták látni, hogy mi történik, ha a főszereplő lovag túljut az első szörnyön, majd a másodikon, és a kaland végén hogy menti meg a szépséges királylányt a sárkánytól. Tulajdonképpen nem is játékok, inkább interaktív filmek voltak ezek. A Guitar Hero-széria többek között ezért hódíthatott: a különböző karakterek, animációk, elérhető koncerthelyszínek és gitárfajták révén olyan vizuális jutalmakban részesíti a játékost, ami önmagában motivációt jelent. Másrészt az ügyesen felépített pályák és nehézségi fokozatok, valamint a licencelt rockklasszikusok (például a Gunstól a Sweet Child o'Mine vagy a Rage Against the Machine-tól a Killing in the Name) megteremtették a gitározás illúzióját – a Guitar Hero a hiányzó láncszem a léggitározás és az igazi között. Harmadrészt, ezeket a játékokat nem lehet (vagy inkább nem érdemes) megtörni és másolt verzióban játszani velük, hiszen a spéci kontrollert mindenképpen meg kell venni hozzájuk. Végül, de nem utolsósorban, éppen az egyszerűsége miatt a játékpiac figyelmének aktuális központjai, a casual gamerek, vagyis az alkalmi játékosok is könnyen el tudnak szórakozni egy ilyen programmal. Minap rendeztem egy házibulit, amin hamar előkerült a Guitar Hero II – a vendégeim közül mindenki kipróbálta a játékot, olyanok is, akik még életükben nem fogtak kontrollert.

ALKALOM SZÜLI A JÁTÉKOT

Ennél az utolsó pontnál álljunk meg egy kicsit. Az, hogy az alkalmi játékosok ennyire rákattantak erre a játékra, akár piacformáló erőt is jelenthet. Ismeretes, hogy a Nintendo Wii konzolja mekkora irgalmatlan nagy siker, már nagyjából annyit adtak el belőle, mint az egy éves előnnyel indult Xbox 360-ból. Ugyanakkor egy Xbox 360-ra átlagosan nagyjából háromszor annyi játékot vesznek meg, mint egy Wii-re. Mert a Wii családi konzol, főként az alkalmi játékosok szórakozása, akik megveszik rá az egyszerűen kezelhető és megtanulható Wii Playt és a Wii Sportsot (ez utóbbi nagyjából 8,5 millió eladásnál jár), és azzal el is vannak. Ez a jelenség a Guitar Hero kapcsán is megfigyelhető: nem kevés alkalmi játékos számára a PS2 a „Guitar Hero-gép", kifejezetten e szoftverért veszik meg a konzolt, és tovább nem is nagyon érdekli őket a játékpiaci kínálat. Mások (főként az ausztrál és európai játékosok) kifejezetten azért vesznek meg egy PS2-t, hogy a Singstar nevű karaokeszimulátorral szórakoztassák magukat és egymást. A Singstarból kiegészítőkkel együtt több mint hétmillió(!) példány fogyott világszerte, és micsoda véletlen, hamarosan megjelenik a PS3-as verziója. A Guitar Hero III és a Rock Band a nextgen-konzolokon piacán is hasonló hullámokat kelthet, különösen, hogy ezek a játékok a közösségi szórakozáshoz mindenféle online finomságokkal járulnak majd hozzá (lesz például online gitárpárbaj, és ha egy picit előrelátóak, a fejlesztők lekódolják a saját videók felvételének és megosztásának lehetőségét is). A piacon az alkalmi játékosok mára elérték a kritikus tömeget, és egyre inkább figyelnek a vásárlási szokásaikra. Ha ez így folytatódik, akár még az eddig bejáratott „olcsó alapgép + drága szoftverek" modell is borulhat egy kicsit, és az ipar visszakanyarodhat oda, ahol a hetvenes évek végén és a nyolcvanas évek elején járt. Akkoriban Magyarországon is nagy sikert futott be az itthon „tévétenisz" néven ismert Pong: a júzer megvett egy nem túl olcsó gépet, és a gyártónak abból jött a profit, nem a szoftverből. A PS2-ből máris létezik olyan csomag, amiben a játékos a Singstarral együtt veheti meg a konzolt. Ki tudja, talán még azt is megérjük, hogy a következő konzolgeneráció-váltásnál külön „hardcore" és „casual" változatok özönlik majd el a boltok polcait.

> "A Guitar Hero amilyen egyszerű, olyan nagyszerű. Mindenki imádja."

Mi is...

Szerkesztőségünk szinte minden tagja hatalmas rajongója a Guitar Hero szériának, amikor csak lehet, a nyakunkba kapjuk a műanyaghangszert és végigvisszük kedvenc nótánkat. Nagyon várjuk a Rock Bandet is, hiszen ennek segítségével megalakulhat a PC Guru első, hivatalos zenekara...

Amikor az ördög a király

A Diablo páratlan sikere

Végre megjelent a Hellgate: London, örülhetnek az ex-Blizzardos Bill Roper fanok. A premier remek alkalom arra, hogy megemlékezzünk arról a játékról, amit már rendszeresen használunk előtagként, ha akció-RPG-ről van szó. Természetesen egy korai Blizzard-játékról, a Diablóról van szó.

1996 decemberét írunk, a számítógépes szerepjátékok kisebb válságban vannak. Az olyan akciódús új műfajok, mint az FPS és a valósidejű stratégia, meggyőzőbben dalolják ki a pénzt a játékosok bukszájából, mint az ezerszer elsütött RPG-sablonok. Az SSI cég méltán híres, de aztán méltán eltemetett AD&D-sorozata már a múlté, a piac elfogadta, hogy a tisztán körökre osztott szerepjátékok felett eljárt az idő. Az Eye of the Beholder által képviselt belsőnézetes vonal annyi klónt ontott, hogy a játékosok már gyomorrontásig tömték magukat ezekkel. Az újszerű kísérletek (pl. Ultima Underworld) közül kevés vonul be a játéktörténelembe. És akkor, karácsonyi ajándékként megjelenik a Diablo.

ÖRDÖGI JÁTÉK

A progi voltaképpen nem csinált mást, mint összeházasította a szerepjátékokat a játéktermi hack'n'slashekkel és beat 'em upokkal, magyarul a verekedős-kardozós akciójátékokkal. A játékosnak egész csapat helyett csak egy karaktert kellett irányítania (illetve megfelelő idéző varázslatok birtokában a hős idézhetett maga mellé hű csatlósokat), és a karakterlap meg a sebzési statisztikák bűvölése helyett előtérbe került a gyakás, a szecskázás, a hentelés és az aprítás. No meg persze a tápolás, minden szerepjáték megkerülhetetlen sarokpontja. Ez utóbbit egész zseniálisan oldották meg a programban: a szörnyek csak bizonyos eséllyel dobtak igazán erős tárgyakat, a pályákat viszont a Diablo véletlenszerűen generálta, így akárhányszor végig lehetett játszani a mindent vivő tápok reményében.

Ráadásul három különböző, más-más játékstílust igénylő kaszttal (harcos, zsivány, mágus) is neki lehetett indulni a kalandnak, és még multiplayer játékra is volt lehetőség. Mindez megtette hatását: a játék 2,5 millió példányban kelt el, többek között a PC Guru jeles tördelője, Ricco is csúnyán rákattant.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

Természetesen a kiegészítőlemezt, majd a folytatást és a folytatás kiegészítőlemezét is hasonló siker fogadta, érdekes ugyanakkor, hogy a Diablo-klónok (Sacred, Nox) nem futottak be nagy karriert (a legutóbbi, a Titan Quest sem egy különösebben emlékezetes darab). Ez egyrészt talán annak az ellenszenvnek köszönhető, ami az egész műfajt övezte és övezi a mai napig: a keményvonalas szerepjátékosok elutasították azt a felhígított RPG-t, amit a Diablo képviselt. Másrészt 1998 környékén a Baldur's Gate és a Fallout érkezésével feléledt egyfajta szerepjáték-reneszánsz, aminek során a játékosok szívesen használták a régi játéktechnikai megoldásokat, csak akkor már gyönyörű grafikával. Egymást érték a remek hagyományos RPG-k, jött az Icewind Dale, a Planescape, a Neverwinter Nights, a Gothic, a Morrowind majd ezek folytatásai, és ezek kicsit elfeledtették az emberekkel a Diablo-szériát.

KÉPES SPORT BL-FANS

POSZTERMAGAZIN

ÚJ!

Keresd az újságárusoknál!

Intro

A világ változik, és természetesen mi kénytelenek vagyunk lépést tartani ezzel. Ennek a változásnak az egyik lépcsőfoka mostani mellékletünk is. Az elkövetkezendő 16 oldalon megpróbáltuk összegyűjteni azokat az újgenerációs konzoljátékokat, melyek az idei év meghatározó darabjai lesznek. Azon programok, melyek PC-re is biztosan megjelennek (Mass Effect, EndWar, Quake Wars stb.) továbbra is a lap első felében kapnak helyet, azok, amelyek egyelőre konzol-exkluzívak, vagy nagyban különböznek a PC-s változattól, azok az elkövetkezendő 16 oldalas mellékletben tanyáznak.

Hogy mi ezzel a célunk? Igazából csak annyi, hogy érdekesebb kiadvánnyal jelentkezzünk, hogy képet adjunk a teljes piacról. Reméljük, hogy a PC-tulajok is szívesen olvassák majd a mellékletet, és pénztárcájukhoz mérten eldöntik majd, hogy kedvenc gépük mellé beruháznak-e egy PS3-ra vagy X360-ra. A konzolosok pedig reményeink szerint elégedettek lesznek a rovattal és azzal a közel 50 oldallal (Saints Row 2, Dead Space, Sega Rally, Blazing Angels stb.), amely a PC Guruban amúgy nekik is szól.

Mindez persze csak kísérleti jellegű, így a melléklet sorsa csak rajtatok múlik – ezért mindenkit arra kérünk, hogy adjon hangot véleményének. Az ezzel kapcsolatos leveleket a **pcguru@pcguru.hu** címre várjuk, de persze a pcguru.hu oldalon is olvassuk a fórumbejegyzéseket!

Köszönettel, a

pc guru *team*

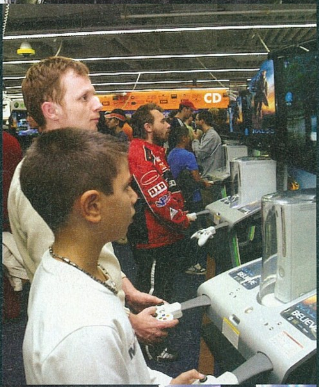
HALO 3 LAUNCH

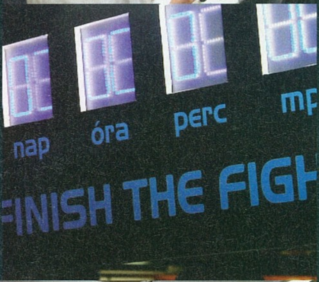
Szeptember 26. nagy nap volt a játéktörténelemben – ezen a napon jelent meg a minden rekordot megdöntő, légiónyi embert magával ragadó Halo 3 Európában. Szerencsére a Microsoft magyar szárnya is úgy gondolta, hogy ezt az eseményt méltóképpen kell megünnepelni, így összedobtak egy kis éjféli rendezvényt a játék tiszteletére.

A sztárvendégekkel – Kokó, Cseh Laci, Árpa Attila – megtűzdelt esemény a világ legnagyobb Master Chief-szobrának leleplezésével kezdődött. A budai bevásárlóközpont tíz órakor borult sötétbe, iszonyatos hangerővel megszólalt a mindenki által ismert, általunk pedig imádott Halo főtéma, és felemelkedett a lepel! A zöld páncélt viselő Chief mintegy négy méter magas, és jelenleg a Nyugati-téren van kiállítva, ott lehet vele fényképezkedni. Érdekesség, hogy a konferanszié Sasa volt, aki a hatalmas tömeg és tengernyi kamera előtt sem illetődött meg túlságosan – előtte viszont olyan ideges volt, hogy minden kommunikációs kísérletre csak egy durva káromkodás volt az egyetlen reakciója.

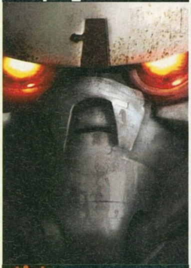
A folytatás egy rögtönzött sajtótájékoztató volt – viszonylag kevés kérdéssel –, aztán következett, amire már mindenki három éve várt: végre ki lehetett próbálni a játékot. A szerencsésebbek az asztallapnyi tévé előtt, leeső állal próbálkozhattak, akik pedig nem voltak ilyen gyorsak, azoknak maradtak a valamivel kisebb képernyőjű demóállomások. A játékosok egészen éjfélig irtották a Brute-okat, illetve egymást (hálóba kötött gépen multi is volt), akkor következett a rendezvény leghangulatosabb része: a visszaszámlálás, majd maga Master Chief is megjelent a színen.

Az igazán lelkesek lefotózkodtak vele, de a legtöbb rajongó ekkor már a pénztárnál állt sorba – mert hiába volt nyitva hajnali kettőig a hely, a legtöbben (velünk együtt) óriási iramban húzták haza játszani. A rendezvény nekünk nagyon bejött, reméljük több kiadó kap rá az ilyesmire, és több igazán jó játék kap ilyen támogatást!





pc guru



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ GUERILLA
PLATFORM PS3
MEGJELENÉS 2008. II. NEGYEDÉV

KILLZONE 2

MOST TÉNYLEG HALO-KILLER LESZ?

A Killzone valószínűleg a Sony és a PS2-es közönség legnagyobb csalódása volt. Eleinte is úgy indult a project, hogy a holland Guerilla a technikailag legdurvább játékot fogja elkészíteni, de később a sajtó „áldásos" hatásaként már megjelenlés előtt Halo-killerként emlegette mindenki. Aztán nemhogy az nem lett, de még ilyen várakozások nélkül is legfeljebb közepes játék lett belőle, remek designnal, ám végtelenül ostoba AI-val ellátva. Jöttek a fogadkozások, és a fejlesztők már három éve dolgoznak az új epizódon. A technikai színvonallal megintcsak nincs gond, a játék a PS3 legdurvább alkotásai közé tartozik, a design pedig megint a háború által szétdúlt világok komor hangulatát viszi tovább. Remélhetőleg a Guerilla a többi téren is belehúz, mert az E3-on bemutatott verzió igencsak ostoba katonákkal volt meghintve – igaz, a megjelenésig ezen még lehet dolgozni. A játékmenet is klasszikus volt: nagyívű háború, rengeteg szövetséges katonával és még több ellenséges helghast-lénnyel a közelben. Lesz járműhasználat, a Gears of Warból lelopták a fedezékharcot (igaz, itt ez csak egy lehetőség lesz, nem A lehetőség). Kooperatív-mód várhatóan nem lesz, de egyéb multik terén belehúznak, lesz 40-fős háború, millió játékmóddal, állandó statisztikákkal, CoD4-es fejlődési lehetőségekkel. A végeredmény még bármi lehet – azonban az biztos, hogy a Killzone 2 gyönyörű lesz és akciódús – ha pedig a Guerillának sikerül végre a többi szükséges komponenst is szállítania, még ennél is több lehet!

NINJA GAIDEN 2

SZELETELÉS VELENCÉBEN

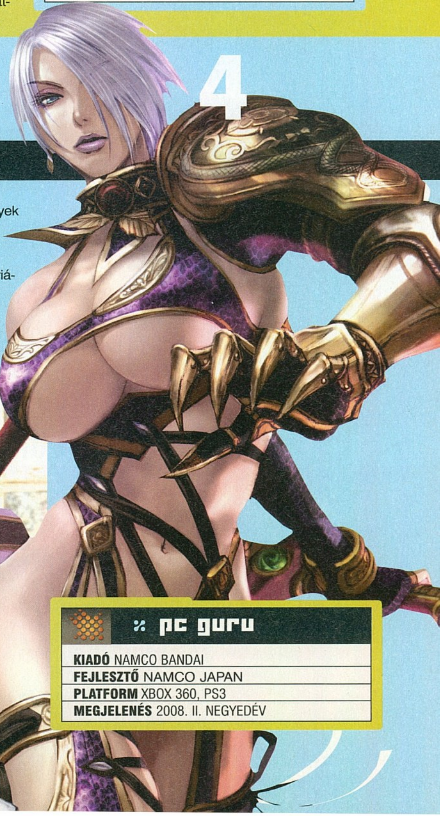
Az eredeti Ninja Gaiden az első Xbox húzócímei közé tartozott, igazi legendává vált. Egyrészt, mert mindent kihajtott a gépből, amit csak lehetett, másrészt, mert fantasztikus harcrendszere a húsz órás kaland során végig lehetőséget nyújtott a fejlődésre, harmadrészt meg azért, mert olyan bődületesen nehéz volt, hogy már normál fokozaton sem volt egyszerű elérni a befejezésig. A második rész a fentiekből egyet mindenképpen hozni fog: a harcrendszer még tovább fejlődött, ráadásul a sok új fegyver között már kombók közben is lehet váltani, így lehet, hogy a katanával kezdett mozdulatot tíz levágott ellenféllel később egy hatalmas baltával a kézben fejezzük be… A technikai fejlettség már kérdéses: bár vita nem lehet róla, hogy a játék jól néz ki, hatalmas ugrást nem látni. Az mindenesetre biztos, hogy a játék véresebb lett, ellenfeleinket most már szó szerint darabokra vághatjuk, és a varázslatok is látványosabbak – de ennél talán többet vártunk. A nehézségből kicsit visszavettek; persze nem lesz sétagalopp a játék, de csaták után az elveszített életerő egy része visszatöltődik.

pc guru

KIADÓ	MICROSOFT
FEJLESZTŐ	TEAM NINJA
PLATFORM	XBOX 360
MEGJELENÉS	2008. I. NEGYEDÉV

SOULCALIBUR 4

EZEK A MELLEK...!



Verekedős játékból ma már alig maradt néhány sorozat, mely képes milliókat elvarázsolni – és a Soulcalibur (eddig külön volt írva) ezek egyike. Igaz, a negyedik rész leginkább látványvilágában javult, az online küzdelmek kivételével jelentős újításokra nem lehet számítani. Persze lesz néhány karakter, az eddigiek is tanultak pár finomságot, ráadásul a hölgyek mellmérete átlagban megháromszorozódott (nem vicc, ez marketing). A pályák jóval nagyobbak lesznek, mint eddig és a DoA-szériához hasonlóan rengeteg új részre juthatunk el rajtuk, ha a megfelelő helyen áttörjük a falakat (optimális esetben ellenfelünk fejével).

pc guru

KIADÓ	NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ	NAMCO JAPAN
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS	2008. II. NEGYEDÉV

INFINITE UNDISCOVERY

VISSZATÉRÉS A GALAXISBA

Elődjével ellentétben az Xbox 360-nak nincs hiánya japán szerepjátékokban, erre bizonyíték a fura című Infinite Undiscovery is. A Star Ocean alkotóinak új játéka már tíz éve van tervezés alatt, tehát nem egy egy hétvégés kaland lesz – hatalmas világokat járhatunk be, keresve az újdonságokat. A harc valós időben zajlik majd, hősünket (aki azért keveredeik bele az eseményekbe, mert nagyon hasonlít a világegyetem legnagyobb héroszára) közvetlenül tudjuk irányítani, a másik három segítőt pedig közvetlen parancsokkal és előzetes beállítási lehetőségekkel.

pc guru

KIADÓ	SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ	TRI-ACE
PLATFORM	XBOX 360
MEGJELENÉS	2008. III. NEGYEDÉV

HALO WARS

A KÖR BEZÁRUL

A Halo eredetileg RTS-nek indult – most pedig az Age of Empires-szériával elhíresült Ensemble által záródik be a kör. A játék az FPS-ek előtt évekkel, az első ember-covenant ütközetek idején játszódik. Klasszikus RTS-ről van szó, azzal a kis eltéréssel, hogy nyersanyagot nem kell gyűjteni, a pénz teljesítményünktől függően folyamatosan dől a kincstárba, ebből lehet aztán építkezni, egységgyártani és fejleszteni. Aztán ha megvan a csapat, lehet menni a csatába a Halo-sorozatból ismert egységekkel. A játék remekül néz ki, ám az E3-on látottak alapján a játékmenet elég szürke, poros lesz, sok újítást nem hoz a világnak – hacsak azt nem, hogy kontrollerrel is remekül lehetett irányítani…

pc guru

KIADÓ	MICROSOFT
FEJLESZTŐ	ENSEMBLE
PLATFORM	XBOX 360
MEGJELENÉS	2008. III. NEGYEDÉV

THE LAST REMNANT

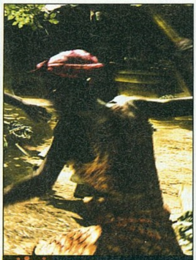
AZ UTOLSÓ FANTÁZIA UTÁN AZ UTOLSÓ MARADVÁNY

A Last Remnant egy tekintetben mindenképpen formabontó: ez az első játék, amely nem teljesen saját fejlesztésű technológiával készül a Square-nél – ehelyett az Unreal 3 motort próbálják kedvük szerint hajlítani. Sikerrel, merthogy a játék rendkívül látványos lesz: viszonylag kevés lesz a kalandozás, a felderítés, a játék fő elemét a hatalmas ütközetek jelentik. Egy-egy összecsapásban akár százan is részt vehetnek, köztük hatalmas trollok és ogrék is, de lesznek ostromgépek és félistenek is a levágandók között. Persze ellenük nem csak egy karddal kell felvenni a harcot, lesznek varázslataink is, és óriási erejű segítőket is megidézhetünk – egyelőre csak egy tíz méteres küklopszot láttunk, de állítólag lesz egy sárkány is. Megjelenés Amerikában februárban várható, nálunk csak tavasszal lesz elérhető.

pc guru

KIADÓ	SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ	SQUARESOFT
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS	2008. II. NEGYEDÉV

pc guru



INFO

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM STUDIO 5
PLATFORM XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS 2009

pc guru KING

RESIDENT EVIL 5

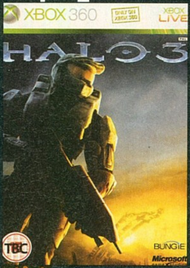
PÁRDUC, OROSZLÁN, SZAVANNA ÉS FEKETE ZOMBIK

A Resident Evil széria már kifulladóban volt, az ilyen-olyan mellékágak sikertelenségbe süllyedtek (általában megérdemelten), már mindenki lemondott róla. Aztán elérkezett a Resi 4 és minden megváltozott – ma megint a legnagyobb nevek közé tartozik a széria. Ahogy a negyedik résznek rengeteg dologban kellett megváltoznia, hogy visszatérjenek a régi rajongók, és hogy szülessen légiónyi új fanatikus is, úgy az ötödik résszel sem üldögélnek a babérokon, megint borul az eddigi recept. Most például nem egy sötét, esős európai kastélyban járunk, hanem a napfényes Afrikában. A játék feszült tempójú lesz, a producer a Black Hawk Down filmhez hasonlította a hangulatot. Ezúttal nem zombik lesznek ellenünk, de nem is a RE4-ből ismert ganadok, hanem a helyi lakosság fertőződött egyedei, akik gyorsak, intelligensek, és így rendkívül veszélyesek – főként azért, mert ezúttal hatalmas számban özönlenek ránk. A RE4-ből ismer fegyverfejlesztési rendszer kibővül, és ezúttal arra is vigyáznunk kell, hogy ne kapjunk hőgutát, mert az ilyenkor fellépő hallucinációk nem emelik túlzottan a túlélési esélyeinket. A főhős az eredeti Resiből ismert Chris Redfield lesz, és ez azt jelenti, hogy a rendkívül csinos Jill Valentine is minden bizonnyal vissza fog térni. Nagy kár, hogy erre még baromi sokat kell várni, minimum másfél évet…

pc guru
Wiire is készül egy új Resident Evil. Az Umbrella Chronicles cím alatt futó epizód az új fénypisztolyos kiegészítőt, a Zappert használja.

Chris kicsit megizmosodott a RE1 óta

pc guru



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ BUNGIE
PLATFORM X360
MULTIPLAYER 16 JÁTÉKOS

HALO 3

FIGHT, FINISHED

Az első pálya az egyik legszebb a játékban, és kooperatív-módban egyszerűen megunhatatlan élmény is egyben

Szeptember 26. nagy nap volt a szerkesztőség életében. Egyrészről megjelent a három éve várt játék, másrészről aktív résztvevői lehettünk az első igazán komoly magyar játékpremiernek, ahol száznyi rajongóval egyetemben üvöltve számoltunk vissza éjfélig, hogy birtokba vehessük minden idők egyik legjobb FPS-ét.

300 MILLIÓ FELETT

A Halo 3 öt nap leforgása alatt 300 millió dollárt hozott a konyhára és egy héten belül közel négy millió eladott példánnyal büszkélkedhet, megdöntve ezzel minden rekordot; beleértve a legnagyobb mozifilmek bevételeit is. Sokan azt mondják, mindez a marketinggépezet érdeme, de ezzel egyáltalán nem értünk egyet. A Halo ugyanis szinte mindent önmagának köszönhet. A harmadik rész minden idők legjobb, legszórakoztatóbb, legokosabb és legaddiktabb FPS-e, olyan többszereplős támogatással, amire eddig még nem volt példa! A Halo 3 a sorozat legnagyszerűbb darabjaként tehát a csúcsra ért. A játékélmény pedig minden várakozásunkat felülmúlta!

„A HALO SZAR NÉZDMÁRMEGA CRYSIST AZ ODAÜT"

A fenti idézet egy fórumhozzászólásból származik. Sajnos ismét olyan valakitől, aki sem a Crysissel sem a Halo 3-mal nem játszott egyetlen percet sem. Az tény, hogy a Crysis szebb mint a Halo 3, de abban is biztos vagyok, hogy ez játékmenetében messze felülmúlja majd gyönyörű vetélytársát. A Halo 3 ugyanis olyan küzdelmeket ígér, melyekről a Crysis álmodni sem mer. A Bungie legújabb művében gyakran húsz-harminc ellenfél található a képernyőn, akik okosan küzdenek ellenünk, kihasználva a terep, a fegyverek és a járművek adta lehetőségeket. A Halóban nincs két ugyanolyan harc. Az ellenfelek sosem cselekszenek gépiesen, hanem szituáció függvényében döntenek. Ha lehetőségük van, ráugranak az általunk vezetett járműre, majd kirúgva onnan uralmuk alá veszik azt és vezetik! Társaink valahogy tényleg olvasnak a gondolatainkban, így akkor sem érzem magam kellemetlenül, ha a gépi AI vezeti a Warthogot, én pedig csak a géppuskafészekben állva lövöm az ellent. Elképesztő, ahogy az AI 30-40 ellenfelet kommandíroz, elmondhatatlan, leírhatatlan érzés a csatateret nézni, látni, ahogy mondjuk három Warthog, két Ghost és négy Brute Chopper harcol egymással, plusz néhány tucat gyalogos egység, esetleg némi légitámogatással. A mesterséges intelligencia az oroszlánkörmeit azonban csak heroic vagy legendary fokozaton mutatja meg, így azon érdemes tolni.

JÁTSZD ÚJRA AKÁR EZERSZER

A Halo 3 nem csak egyszer jó. Ha végigtoltad heroicon, akkor nekiesel a legendarynak, ha lenyomtad egyedül, letolod egy, két, három baráttoddal együtt, ha túl könnyűnek találod, összegyűjtöd a nehezítésként szolgáló koponyákat, és bekapcsolva őket olyan harcokban veszel részt, amihez foghatóval nem volt még dolgod.

Mindezek mellett ott az online opció millió játékmóddal, ugyanis itt mindent kedvünkre állíthatunk. A Forge módban menet közben hajigálhatunk plusz járműveket a pályára, de teljesen egyedülálló szabályokat is felállíthatunk. Mindezek mellett bekapcsolhatjuk a pontszerző üzemmódot is egyjátékos-módban, ekkor az adott pályán el kell érnünk egy megadott pontot, további kitüntetéseket szerezve ezzel. A lehetőségek határtalanok, az újrajátszási ráta többszörösére nőtt!

KONKLUZIÓ

A Halo 3 szinte tökéletes játék. Elképesztő képi világgal, iszonyatos küzdelmekkel és megfelelő számú újdonsággal (több fegyver, jól használható power upok, zseniális multi, döbbenetes sztori) és felülmúlhatatlan online lehetőségekkel (a rekord eddig 1.3 millió játékos egyszerre). A végső verdikt így a lehető legmagasabb értékelés. Bízunk benne, hogy a PC-s verzió a Gears of Warhoz hasonlóan egy év múlva piacra kerül, mert az már most biztos, hogy ez egy év múlva is hatalmasat üt majd!

A beépített Theatre-móddal minden meccset visszanézhetünk, és a legjobb jeleneteket el is menthetjük

pc guru

AMI JÓ
Ebben a játékban a legjobb a harc, a küzdelem

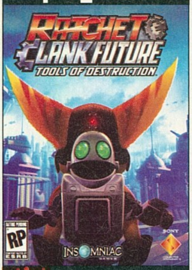
ÉS AMI NEM...
Lehetne hosszabb is. Sokkal hosszabb...

GRAFIKA	09	Csodás fények, millió egység a képen
HANG	10	E téren is hozza a megszokott Halo-szintet
JÁTSZHATÓSÁG	10	Tökéletesen irányítható minden
ÉLETTARTAM	10	Már ötször végigjátszottuk...

ÖSSZEGZÉS: A Halo 3 az év legjobb FPS-e, sőt, az eddigi játéktörténelem legjobbjai közé is beverekedte magát. Végre sikerült felülmúlni a korábbi részeket, köszönhetően az online koopnak, a remek grafikának és a csodálatos pályáknak. Befejeztük a harcot, most jöhet valami más...

INDEX: 99%

pc guru



info

KIADÓ	SONY
FEJLESZTŐ	INSOMNIAC
MULTIPLAYER	NINCS
ONLINE	NINCS

RATCHET AND CLANK FUTURE

ÚJABB PUSZTÍTÓ TÚRA

A Sony idei legnagyobb durranása végre megérkezett. A PlayStation 2-n bemutatkozott és hatalmas sikereket megért platformjáték-sorozat, a Ratchet and Clank-széria immáron PS3-on bizonyítja, hogy miért tartja a szakma és a játékostársadalom minden idők legkirályabb platformsztárjának a két kajla hőst.

A MÚLT

A Ratchet & Clank sorozat első darabja 2002-ben jelent meg. Az Insomniac fejlesztőcsapata egy sokak által sikerre alkalmatlannak tartott macskaszerű főszereplővel és káprázatos képi világgal indult harcba a játékosok kegyeiért. A siker nem maradt el. A műfaj új etalont üdvözölhetett, így nem véletlen hogy a játékot további két hasonszőrű epizód, egy mellékág, valamint egy zseniális PSP-s változat követett. A kérdés csak az volt, hogy a meglehetősen nehéz PS3 fejlesztői környezettel hogyan birkózik meg az Insomniac. Ma már nincsenek kérdések. A Ratchet & Clank első nextgen darabja ugyanis elkészült. S hogy milyen lett? A válasz roppan egyszerű: brutálisan jól!

NEM A MÉRET A LÉNYEG

A Tools of Destruction igazából szinte semmiben sem különbözik elődeitől, ez az év úgy látszik a sorozatok tökélyre viteléről szól. A Halo 3, a Mass Effect (a játékmenet tagadhatatlanul a KOTOR-ra épít) és a Ratchet is „csak" tökéletesedett az előző, amúgy is zseniális részek óta. Hála istennek, nincsen ezzel semmi baj. Hiába a már látott elemek garmadája, az apró újdonságok teljesen feledtetik a déja vu érzését, így újra meg újra rácsodálkozunk mindarra, amivel ez a sorozat egyszer már megajándékozott minket.

A stílus a régi, ám a grafika fényéveket fejlődött

SONY Hősök

KRATOS: A God of War sorozat hőse és a hentelős akciójátékok megkerülhetetlen figurája. Egészen egyszerűen a kategóriában nincs hozzá fogható!

SOLID SNAKE: Hideo Kojima gyermeke a taktikai elemekkel felvértezett akciójátékok szerelmeseit boldogítja. A negyedik, talán utolsó rész, jövő év elején kerül a boltokba. Mi már most megelőlegezzük neki a 99%-ot!

KOLOSSZUSOK: A Shadow of Colussus ellenfelei egytől egyig hatalmas behemótok voltak. A játékban tulajdonképpen a kolosszusok voltak maguk a pályák. Térdre kényszerítésük játéktörténelmi pillanat volt!

Apróbb újdonságok persze akadnak. Megváltozott például a fegyverek fejlesztési rendszere. Az összegyűjtött kristályokat különféle upgrade-ekre válthatjuk. Mindez lényegében egy táblás játékra emlékeztető képességfára lett ültetve. Az adott mordálynál eldönthetjük, hogy melyik irányba indítjuk el a fejlesztést (nagyobb tűzerő, több lőszer, gyorsabb tüzelési sebesség stb.). Ha egy komponenst megvásárolunk újabb „út" nyílik meg előttünk egészen addig, míg ki nem maxoljuk az adott tulajdonságokat.

Ugyancsak újdonság a mozgásérzékelős kontroller kihasználása. A rendszert minden játékba beleerőlteti a Sony, de sajnos a legtöbb esetben ez nem sül el jól. A Ratchetnél azonban a Heavenly Swordhoz hasonlóan jól működik a dolog. A hurrikánvető fegyverrel kilőtt forgószelet nagyszerűen

Remek poénok, csodálatos grafika, és vad akció; a ratchet-széria nem változott sokat

kommandírozhatjuk a kontroller döntögetésével, így mindez nem elvesz, hanem hozzáad a játékhoz. Ugyancsak hatalmas változáson esett át a grafika – annak ellenére is, hogy a remek stílus maradt a régi. Bizton állíthatom, hogy a kategóriában ennél szebbel nem találkozunk. Sokáig kérdés volt, hogy Ratchet haverja, Clank milyen szerepet kap a játékban. A világ legjobb humorú robotja szerencsére a Future-ben sem csak mellékszereplőként jelenik meg: immár nem csak a szűk helyek feltérképezésére és mütyür robot kommandójának irányításával elégszik meg, hanem képes például levitációra és az idő lelassítására is. Ezek az új tulajdonságok rengeteg friss játékelemet hoztak be a programba még teljesebbé téve az összképet.

AZ INSOMNIAC HUMOR

A Ratchet-sorozat tagjai nem csak a legjobb, hanem a legviccesebb akció-platformjátékok darabjai is. A főhős arzenálja a vérszívó piócákon keresztül, az eldobható diszkógömbön át (ha elhajítjuk, akkor minden, a hatósugarába eső ellenfél táncra perdül) a kilőhető forgószélig mindent átfog. Az idióta fegyverek sora azonban nem csak vicces eszközöket jelent, hanem nagyszerűen használhatóakat is, ergo a design tökéletesen támogatja a játékmenetet. Ugyanez a humor jellemzi a kerettörténetet és a töméntelen számú átvezető animációt.

VEGYEM, NE VEGYEM...

A Ratchet & Clank Future az első igazán jó, kötelező jellegű játék PS3-ra, de hogy csak emiatt érdemes-e megvenni a gépet, arra nem mernék egyértelmű igennel válaszolni. Hogy miért? Mert ha végigjátszottuk, akkor sajnos nem igen találunk még egy ilyen jól sikerült exkluzív címet. Ha azonban már van PS3-unk, akkor vita sem lehet: a Ratchet abszolút kötelezően beszerzendő!

pc guru

AMI JÓ
Az új fegyverfejlesztés jól sikerült

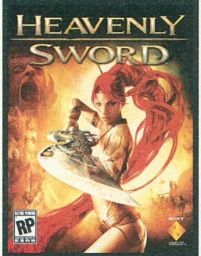
ÉS AMI NEM...
Lényegében fikarcnyit sem javult a Ratchet 3-hoz képest

GRAFIKA	10	Poligongazdag látványorgia!
HANG	09	Oltári szinkronmunka!
JÁTSZHATÓSÁG	10	Nagy kihívás, de nem frusztráló
ÉLETTARTAM	08	A 10-15 óra tiszta játékidő éppen elég

ÖSSZEGZÉS: A Ratchet & Clank Future döbbenetes lett. Az Insomniac olyan játékot hozott össze, amire minden fejlesztőstúdió büszke lehetne. Megszületett a platformjátékok Halo 3-ma!

INDEX: 95%

pc guru



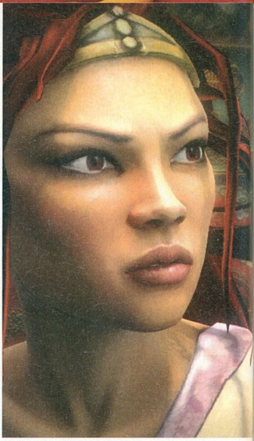
info

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ NINJA THEORY
PLATFORM PS3
MULTIPLAYER NINCS

pc guru SILVER

HEAVENLY SWORD

A PS3 az indulása óta sajnos nem igazán tudott felmutatni olyan alkotásokat, amik igazán meggyőztek volna bárkit arról, hogy érdemes 150 ezer forintot kiadni a gépért. A nemrég megjelent Heavenly Sword és az új Ratchet azonban igazán jóra sikeredtek, és talán megváltoztatják a gépről kialakult véleményt. A Heavenly Sword talán sokak számára az „agyatlan" akciójátékok sorába tartozik. Mondja ezt az, aki még életében nem játszott ilyennel. Agyatlanul ugyanis itt semmire sem megyünk. A védekezések és a kombók szerepe ugyanis kiemelkedően fontos, nem beszélve arról, hogy az ügyességünkön is sok múlik. A HS elképesztően monumentális alkotás. A Weta műhelyében felvett mozgások és az azokhoz párosuló karaktermodellek, a fotorealisztikus bőrtextúrák és mimikák döbbenetesek. Komolyan mondom, hogy jobban néznek ki az ingame jelenetek, mint a legtöbb rendermozi. A grafika tehát eszméletlen, a történet epikus, fordulatos és érdekes, ráadásul a befejezés is megdöbbentő lett – nem a szokásos fantasy sablonhegyről van szó. Mindehhez párosul egy jó, de semmiképpen sem kiváló harcrendszer, ami a God of War szintjét nem éri el, de komoly baj nincs vele. A képernyőn gyakran több száz ellenfelet kell szétütni, a mozgásérzékelős kontroller végre jól működik és nem idegesítő, hanem hozzátesz a játékhoz (kilőtt nyílvesz-szők irányíthatóak vele), a játékidő cirka hét-nyolc óra, ami első hallásra kevésnek tűnhet, a játékot játszva azonban éppen elég. A Heavenly Swordben az átélhető történet, az imádnivaló karakterk és bomba főhősnő garantálják a szórakoztatásunkat.



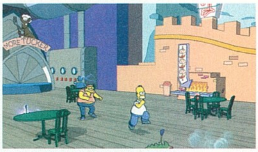
pc guru

A Heavenly Sword ugyan játékmenetében nem hozza le a csillagokat az égről, viszont prezentációban, grafikában, zenében a maximumot nyújtja; és bizony néha ez is elég az üdvösséghez...

86%

THE SIMPSONS GAME

A legfrissebb The Simpsons adaptációval történő első találkozásom során még úgy gondoltam, hogy egy újabb egyszerű rajzfilmadaptációhoz van szerencsém, azonban a végleges verziót megkaparintva rá kellett döbbennem, hogy korántsem egy szokványos, gyerekeknek szóló átirattal van dolgom. Az alap a már bejáratott platform-ügyességi móka, azonban egyáltalán nem a tizenkét éves közönség szintjére belőve – akárcsak a tv-sorozat, vagy a mozifilm. Bár a látvány gyermeteg, hozza a rajzfilm színvonalát, sőt, megkockáztatom, még jobb is annál. Emellé társul a sajátos belbecs, az átlagnál nagyobb kihívás az egyes pályákon és a játék által nyújtott kommentár, amely a jófajta Simpsons feelinget visszaadva kíséri a játékos tevékenységét. Az egyes fejezetekben elénk táruló feladatok nem is olyan egyszerűek (viszont általában videojátékokat parodizálnak), néha igencsak meg fogunk izzadni a küldetések közben, főleg, ha a géppel karöltve igyekszünk eredményeket elérni. Némileg egyszerűbb és sokkal szórakoztatóbb is, ha ketten vágunk neki a megmérettetéseknek, ekkor ugyanis már tényleg minden az összhangon múlik. Külön öröm, hogy választhatunk, kivel kívánjuk végigvinni az egyes részeket, a széria minden fontosabb karaktere rendelkezésre áll, személyre szabott különleges képességekkel. A The Simpsons tehát kiváló szórakozás, egymagunkban megfelelő kihívással bíró platformjáték, másodmagunkkal pedig igazi csapatmunka, könnyed, de jófajta kooperatív mulatság.



pc guru

info

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA REDWOOD
PLATFORM X360, PS3
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

pc guru SILVER

pc guru

A Simpsons kooperatív-módban valószínűleg mindenkit el fog varázsolni, nem csak a sorozat rajongóit. Egyedül már kicsit unalmasabb a dolog, de még így is egy könnyed, mókás akciójátékról van szó.

88%

SKATE.

Ha a gördeszkázós-játék, akkor Tony Hawk. Így van ez már nyolc éve – akárki próbált meg szembeszállni a Sólyommal, csúfos kudarcot vallott (pedig Tony az életben és a sorozatban is túl van a csúcspontján). Most azonban az EA próbálkozott egy trónfosztással, és ez sikerült is neki, a Skate forradalmi lett!

Ez a revolúció a kontrollt illeti, ugyanis messzire hajították a szokásos gombnyomkodást, és az analóg karokkal oldották meg az irányítást. A jobb kar a lényeg, a Flickit névre keresztelt rendszerben ugyanis ez mozgatja a deszkát. Egy húzás hátra, majd előre, és ugrunk, ha ferdén mozgatjuk, egy egyszerű pördítés az eredmény, ha ívesen mozgatjuk, előadhatjuk a bonyolultabb trükköket is.

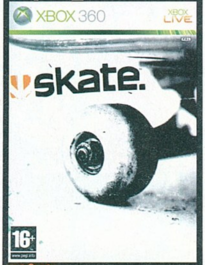
Ez ráadásul nem csak papíron működik, hanem a valóságban is – remek érzés így deszkázni a hatalmas városban. Hősünknek tényleg van súlya, pontosan érezni, hogy milyen trükköket, fordulásokat, csúszásokat lehet előadni, és mi lesz már túl sok. Persze bele kell jönni, ehhez szükség van néhány órára, de utána már a régi gombnyomkodós trükközés tűnik furcsának, idegennek. Ehhez vegyük hozzá a remek grafikát, a jó online támogatást és a változatos küldetéseket – nagyon kis esélyt látunk rá, hogy az idei Tony Hawk ezt le tudja majd körözni…

pc guru

Valaki végre hozzá mert nyúlni a sportjátékok gombnyomogatós kombó-rendszeréhez! Az analóg karokat használó Flickit rendszer tökéletesen működik, ráadásul a játék minden más része is dicséretet érdemel!

90%

pc guru



INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA BLACK BOX
PLATFORM X360, PS3
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS

pc guru GOLD

CONAN

pc guru

INFO

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ NIHILISTIC
PLATFORM X360, PS3
MULTIPLAYER NINCS

pc guru BRONZE

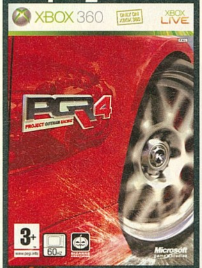
A hack 'n' slash akciójátékok királya a Sony fantasztikus God of Warja, ami képi világával és játékmenetével olyan magasra tette a lécet, amit megugrani egyelőre senki nem tudott. A Nihilistic azonban nekifutott a dolognak, és bár a kísérlet sikertelennek bizonyult, az alkotás még így is figyelemre méltó. A God of War kiütötte ugyan, de nem induláskor, hanem „csak" a nyolcadik menetben. Azt hiszem ez már jobb eredmény, mint amire bárki számított! Pedig a Conan egy halál egyszerű játék. Csak menni kell és darabokra tépni az ellent, akik leigázása után XP-t kapunk, amit új mozdulatok megvásárlására költve fejleszthetjük a karakterünket. Erre szükségünk is lesz, mivel a későbbiekben néhány ellenséget csak egy-egy speciális technikával zúzhatunk le. Ezért aztán rá kell jönnünk az ellenfelek gyengéire és megfelelő időzítéssel kell bevinnünk az ütéseket. A védekezés ugyancsak a taktika része: ha épp a csapás pillanatában nyomjuk le a gombot, akkor felvillan egy szimbólum, és a megfelelő gombot lenyomva szörnyű kivégzésnek lehetünk szemtanúi.

A küzdelem mellett a készítők odafigyeltek arra is, hogy a monotonítás ellen megfelelő mértékben platformelemeket is vigyenek a játékba. Mindez azonban némileg esetlenre sikeredett – és ez az egész játékra is igaz. Valahogy az egész picit nehézkes lett, valahogy nem simul az emberhez, így a Conan csak egy jó, de semmiképpen sem kiemelkedő akciójáték. Magas élvezeti faktorral, maximum közepes grafikával és gyenge történettel. Valamiért azonban mégis szerethető, így egy próbát mindenképpen megér!

pc guru

A Conan nem egy maradandó alkotás, egy év múlva már a kutya sem fog rá emlékezni. Azonban amíg tart, kellően szórakoztató, tehátkipróbálni mindenképpen érdemes!

79%



info

KIADÓ	MICROSOFT
FEJLESZTŐ	BIZARRE CREATIONS
MULTIPLAYER	2 FŐ
ONLINE	8 FŐ

PROJECT GOTHAM RACING 4

VÁROSI HARC

PC-n a Need for Speed dominanciája és egy általánosan elterjedt analóg irányító hiánya sikeresen kinyírta a nemteljesen-szimulátor kategóriába sorolható versenyjátékokat (az éppen most tesztelt Sega Rally csak a kivétel!). Konzolon viszont dívik, aranykorát éli a stílus, ennek egyik legfőbb bizonyítéka éppen a PGR-sorozat. A szériára a kezdetektől fogva jellemző a városi versenyzés, a rengeteg valódi autó és a stílusos vezetés jutalmazása.

KÉT KERÉKNÉL TÖBB A NÉGY

Ezek a dolgok most sem változtak, csak éppen mindenből több lett, minden kicsit jobb lett. Most például már két játékmód van, melyek egyenként is vagy tíz óráig lekötik a nagyérdeműt. Van egy arcade-mód, ahol millió versenyt vívhatunk meg érmekért, és van a karrier-mód, amely egy versenyzői idényt mutat be szeptembertől tavaszig. Millió különféle futam, meghívásos versenyek szerepelnek a bajnokságban – az egyetlen gond, hogy nem lehet megismételni egy-egy futamot; ha valamit elbuktunk, az úgy is marad.

Egy másik nagy újítás a motorok bevezetése – bár igazából mi ezzel nem vagyunk megelégedve. A motorok valahogy furcsán, mereven viselkednek, és igazán élvezetesen repeszteni csak az utolsó néhány brutális darabbal lehet. A játék lelke a stílusos vezetés: kudospontokat lehet szerezni a farolásokért, az ugratókért, a kétkerekezésért és még millió dologért – a motoroknál pedig ezeknél sokkal hangsúlyosabbak a trükkök. Ezek megvalósítása is elég satnya lett – egy kerékre állítjuk a gépet, lenyomjuk a trükkgombot, és jön egy random trükk. Nyilván nem kellett volna Tony Hawkba átmenni, de ez azért kicsit kevés...

VILÁGSZÁM

A játék tartalmazza az előző rész mind a négy városát (plusz a 20 kilométeres Nürburgringet), de ezek mellé kaptunk másik négy világvárost és egy tesztpályát. Az új helyszínek izgalmasabbak, mint a régiek, Szentpétervár szűk utcái, vagy Macau ugratói rengeteg móka forrásai. Főként azért, mert bevezetésre kerültek az időjárási effektek. Ezek mondjuk 75%-ban grafikai elemek, a vezetésre csak limitáltan hatnak ki. A PGR mindig is az Xbox Live zászlóshajója

Elődjénél mindenben kicsit jobb; mi tolerálni tudtuk a nagy változások hiányát..

A nyolc város száz meg száz útvonalat biztosít

A fotó-mód itt is eszelős képeket ad

STUDIÓLÁTOGATÁS

A PGR4 megjelenése előtt pár héttel a Microsoft szervezésében ellátogattunk a fejlesztő Bizarre Creations bázisára. Érdekes, hogy a csapatot egy héttel ezután szőröstül-bőröstül megvette az Activision, ez azonban nem zavarta a managereket, hogy elbeszélgessenek a sorozat jövőjéről.
A stúdiólátogatás során rengeteg érdekes információ is kiderült. A gumik nyikorgását most már vizes talajon is fel kellett venni – ez ugye Angliában nem lehet gond. Igen ám, de a felvételek kezdetekor nem esett az eső. Majd még 9 hétig nem. Így aztán Texasba utaztak a srácok (tényleg, közelebb nem lett volna eső…), ahol a nedves folyamat 19 méregdrága stúdiómikrofont emésztett el. A havas hangokért egy washingtoni síparadicsomot béreltek ki egy napra, és a hosszú tanulópályán csapattak különféle sportautókkal. Női karakter például csak azért van a játékban, mert a Microsoft által küldött producer hölgy volt, és egyik nap elege lett a délceg férfi motoros látványából. A modellezés csak pár plusz nap volt, de az animátorok hetekig szívtak az ötlet miatt…

volt, és ez most is így van, rengeteg játékmód és plusz lehetőség vár mindenkit. Képeket lehet feltölteni, Youtube-szerűen lehet megnézni mások visszajátszásait.

Lényegesen jobb, mint a PGR3? Nem, de ez nem menti meg attól, hogy sokáig játsszak vele, mert szebb, rengeteg új gép van benne és mert az új városok zseniálisak. De még inkább azért, mert a vezetés, a farolás még mindig ebben a játékban a legszórakoztatóbb!

pc guru

AMI JÓ
Az új városokon élvezet repeszteni

ÉS AMI NEM…
A motorok nem sikerültek túl fényesen

GRAFIKA	09	Szebb, mint a Forza 2…
HANG	10	Király zenék, tökéletes hangok
JÁTSZHATÓSÁG	08	Jó az új kudos-rendszer
ÉLETTARTAM	10	Kétféle karriermód, plusz online móka

ÖSSZEGZÉS: A PGR 4 a sorozat legjobb darabja; viszont mivel ezt nem valami nagy ugrással, hanem számtalan kisebb javítással érték el, ezért lehetnek elégedetlenkedők. Mi elfogadtuk a viszonylag kevés újítást, már csak azért is, mert ez a Bizarre utolsó PGR-je…

INDEX: 88%

Az előző konzolgenerációig a net a PC-k kiváltsága volt, azóta azonban a konzolok gőzerővel zárkóznak fel – sőt, a Microsoft által készített Xbox Live hálózat még PC-n is kiemelkedő dolog lenne. Nem csak videókat és demókat lehet hatalmas számban letölteni, de kisebb játékokat is, ma már heti rendszerességgel mind a PS3, mind az X360 hálózatáról. E játékok is pénzbe kerülnek, de egy-két ezresért kapunk pár hétre elég szórakozást – úgyhogy mi imádjuk ezt a lehetőséget. Régi játékok felújított verziói ugyanúgy megtalálhatók a hálózaton, mint népszerű sorozatok mutációi, vagy akár teljesen új alkotások. (Csak egy kiegészítő a végére: egy Microsoft-pont körülbelül 2.5-3 forintot ér, árfolyamtól függően.)

pc guru

info

KIADÓ D3
FEJLESZTŐ INFINITE INTERACTIVE
ÁRA 1200 MS PONT

09/10

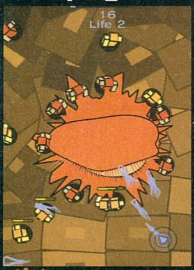
PUZZLE QUEST

BOX LIVE ARCADE

Valószínűleg a kiadó D3 lepődött meg legjobban, hogy a kézikonzolokra megjelent Puzzle Quest ekkora ovációt kapott – igazi kultsiker lett a játék. Nem véletlen, hogy most minden platformra átírják (PC-re is lesz Steamen keresztül), igaz, nagy változtatások nélkül. Szóval most is azt a mókát kapjuk, mint tavaly: részben egy Bejeweledhöz hasonló puzzle-játékot, részben egy klasszikus stílusú RPG-t. Egy klisés fantasy világban kell a jó bajnokaként helyt állnunk, szeretett országunkat kell megmenteni az élőholtak hordáitól – ennek során fel kell fejlődnünk 50. szintre, végre kell hajtanunk millió küldetést (kevés lép túl a „menj oda-öld meg" szinten), lesz saját citadellánk, befoghatunk hátasokat, az elkapott szörnyekből varázslatokat húzhatunk ki, városokat foglalhatunk el és még követőket is besorozhatunk – szóval kalandban nem lesz hiány. A fejlődés során új varázslatokat tanulunk, fejlődnek tulajdonságaink – ezeknek gyümölcsét pedig a csatákban arathatjuk le. Ezekben az a cél, hogy három egyforma alakot tegyünk egymás mellé: a

színesek manát jelentenek, a koponyák ellenfelünket sebzik, a lila csillagok XP-t adnak, a pénz mibenlétét pedig most nem fogom elmagyarázni. Néha bevetünk egy sebző, gyógyító, varázslatlopó, vagy valami még trükkösebb varázslatot, próbáljuk nem belehajítani a tévébe a kontrollert; de abbahagyni nem nagyon lehet. Nem vicc, a sztori vagy 20 órán át tart, és a csaló gép ellenére igen nehéz kikapcsolni a masinát.

pc guru



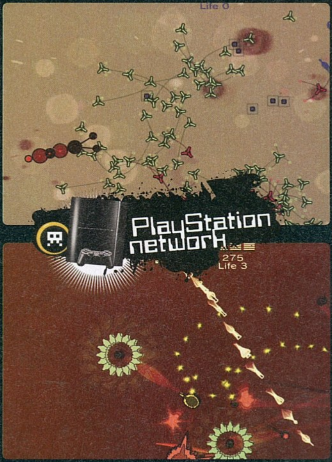
INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ QUEASY
ÁRA 7 EURO

08/10

EVERYDAY SHOOTER

Konzolon feltámadt az anno a Robotron által játéktermekben megalkotott stílus: zárt játéktér, apró űrhajó, egy analóg karral ezt manőverezzük, a másikkal pedig lövünk bármerre – Asteroids on steroids. Ennek a kategóriának a legújabb képviselője a Jon Mak által alkotott Everyday Shooter. Az alapok itt is az említettek, ami kiemeli a programot társai közül, az a design. Egyrészt minden pályán más nóta szól, az ellenfelek megsemmisülése pedig gitárriffekkel jár – így aztán minél jobbak vagyunk, annál gazdagabb lesz a háttérmuzsika. Másrészt pedig a grafika is teljesen eltér a nyolc szinten, és ezzel együtt a játékmenet is. Van, ahol az összekötött ellenfelek közül elég kilőni a középsőt a teljes megsemmisüléshez, másutt meg kis bénítógömböket kell aktiválni, mielőtt ki tudnánk lőni másokat. Sztori nincs, felesleges hajcihő nincs – és sajnos toplisták sincsenek. Ezt igazából nem értem, hiszen ha megvan egy ilyen zseniális, pontszámra menő játék, akkor elég gáz azt kiadni ilyen lehetőség nélkül. Ez talán kis dolognak tűnik, de egy idő után azért ez adja az ilyen játékok varázsát: jobbnak lenni a haveroknál...



pc guru

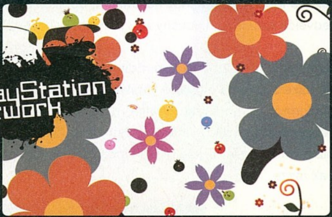
INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONA JAPAN
ÁRA 3 EURO

09/10

LOCOROCO COCORECCHO!

Az eredeti LocoRoco valószínűleg minden idők legaranyosabb főszereplőit rejtette: az ellenállhatatlanul mosolygó, vidáman daloló kis narancsszín pacákat. Most ők térnek vissza egy új kalandban, melyről eleinte azt hittük, hogy szimpla folytatás lesz, a fejlesztők interaktív képernyőkímélőnek nevezték, de valójában egy teljesen új program. Most nem is a pályát, vagy a kis pacákat irányítjuk, hanem egy pillangót: neki kell elvezérelnie a pálya végéig a kis gömböcöket. De ne egyfajta állandó, Lemmings-szerű istápolást képzeljünk el: ha csak maguktól mennek, a kis lényeknek semmi baja nem lehet. Ellenfelekbe, nehezebb helyszínekbe csak akkor tudunk belebotlani, ha direkt letérünk az ésszerű útról – ennek meg az az értelme, hogy a 200 rejtőzködő jószág nagy részét így találhatjuk meg. A kézivezérlés helyett a pályát lehet körülöttük manipulálni, a PS3 kontroller mozgatásával például új növényeket, járatokat idézhetünk elő. Persze az adrenalinban tocsogást kedvelő játékost nem biztos, hogy leköti ez a lassú, rövidke zen-nyugodtságot adó kaland, de nekünk nagyon bejött. Már csak a látvány és a „hallomány" miatt is: a dalok most is ütnek!



Kicsiben nagyon nagy

írta · Galopp, Kremo

NOKIA n81 8GB

Nincs még annyira rég, hogy rácsodálkoztunk az Nokia N91-es modelljére, és már itt az N81. Ugyan a modellszámozás visszalépésre utalhat, korántsem erről van szó. A 104x50x17,9 milliméteres és 140 gramm súlyú készülék elődjéhez (és több más társához hasonlóan) dedikált médiavezérlő gombokkal rendelkezik, s a megszokott fejhallgatójukat kedvelők számára szabványos 3.5mm-es csatlakozót kapott.

Symbian OS 9.2, S60 3rd Edition Feature Pack 1 operációs rendszere az első a gyártó kínálatában, mely a legújabb N-Gage platformot is magában foglalja, ráadásul a 2,4 colos, 240x320 képpontos 16 millió színű kijelzőjét fejlett 3D gyorsító vezérli. Így biztosan nagyszerű játékélményben lesz a telefon tulajdonosainak része.

A mobil leginkább vonzó tulajdonsága a meglehetősen nagy belső memóriája, mely egészen pontosan 8GB-nyi. Itt bátran tárolhatjuk kedvenc zenéinket, vagy a 2megapixeles kamerával és a maximálisan hússzoros digitális zoom segítségével készített képeinket, esetleg a VGA (640x480 képpont) felbontásban rögzíthető videókat.

Természetesen nem csak médiafunkciókban erős a telefon. Igen fejlett kommunikációs képességekkel is rendelkezik. Mindamellett, hogy a négysávos rádiómodul a 3G-s rendszerekkel is elboldogul, rendelkezik microUSB csatlakozóval, melyen keresztül nyomtatni is képes, megtalálható benne Bluetooth 2.0-ás vezérlőt, valamint IEEE802.11 b/g szabványú vezeték nélküli hálózatokat is kezel. A gyári 1050 mAh akkumulátora a gyártó adatai szerint 17 nap készenléti, és 240 perc beszélgetési időt tesz lehetővé, míg játszani 6 órán, zenét hallgatni pedig 11,5 órán keresztül tudunk.

USB navigáció

I-O Data Navi Clip

Napjainkban a műholdas navigációs lehetőség már nem csak a kiváltságosok számára elérhető. Egyre másra jelennek meg a különböző navigációs eszközök. Hovatovább már mobiltelefonokba is építenek be GPS vevőt. Mégis talán akiknek a leginkább szüksége van ezen technológia használatára (azaz sokat vannak úton), azokkal bánnak a gyártók a legkevésbé jól.

Egy apró kijelzős telefont hosszútávon igen nehéz figyelemmel kísérni. A speciális navigációs eszközök pedig nincsenek ellátva komplex útvonal- és költségkezelési megoldásokkal. Ugyan mára fél tucat igazán jól használható alkalmazás is fellelhető, melyek PC-n futtathatóak, s így a vezetőfülkékben is egyre inkább mindennapossá váló laptop nagy segítséget tud nyújtani, azonban a GPS vevők csatlakoztatása még most is bonyolult tud lenni. Vagy a bluetoothon való párosítás majd az azt követő comport állítgatás, vagy az USB-sorosporti átalakítók telepítése okoz alkalmanként komoly fejtörést.

Most azonban itt az I-O Data cég SiRF StarIII/LP chippel rendelkező új hordozható vevője, mely a Navi Clip USBGPS2 névre hallgat. Nevéből is látszik, hogy egy USB-portra dugható eszközről van szó, így bárki számára könnyen telepíthető és használható.

Az eszköz 53×24×11mm-es mérete és 18grammos tömege sem okozhat gondot, valamint a legrosszabb időn történő akkumulátorlemerüléstől sem kell tartani, hiszen a tápfeszültséget is a számítógéptől kapja, s a 150 Eurós ár sem mondható túl soknak.

Megalománia

LENOVO L220X

Megalománia vagy „csak" a fejlődés? Sokszor nehéz dönteni, egy új informatikai eszköz mi okból került kifejlesztésre. Processzorok esetében éppúgy, mint a kijelzők terén. Bár ez utóbbi esetében talán egyszerűbb a válasz.

A Lenovo felismerte, hogy a 22colos TFT kijelzők esetén az 1680x1050pixeles felbontás igencsak kevés, pláne ha a 20colos kijelzők is ugyanekkora felbontással rendelkeznek. Felismerésüket tett követte, és várhatóan novemberben 400 Eurós áron piacra is dobják ThinkVision L220x elnevezésű LCD-monitorukat, melynek igazán vonzó tulajdonsága, hogy maximális felbontása 16:10-es képarány mellett 1920x1200 pixel (WUXGA). Mondhatjuk, hogy Full HD, hiszen könnyedén megbirkózik a 1080p felbontású videófájlok átméretezés nélküli megjelenítésével.

A 6ms-es válaszidővel, 300 cd/m2-es fényerővel, 178 fokos láthatósági szöggel, valamint 1000:1 kontrasztaránnyal rendelkező monitoron analóg (VGA) és digitális (DVI-D) csatlakozó is egyaránt megtalálható, mely a HDCP másolásvédelmet is támogatja. Négyportos USB hubként (USB 2.0) is működtethető a kijelző, mely elforgatható, s az elforgatás tényét az operációs rendszer is képes lekövetni.

Hálózat otthon

SMC Homeplug AV

Az SMCHPAVH-ETH EZ Connect egy 200 Mbps sebességű HomePlug AV Hybrid Ethernet Adapter, amely támogatja a HD video és audio streaming-et, VoIP-ot, online játékot és a szélessávú internet kapcsolat megosztását az otthoni elektromos hálózaton keresztül. (Ugyanaz a jel koax kábelen is továbbküldhető.)

Az EZ Connect Adapter egyszerű megoldás arra, hogy létrehozzunk vagy kibővítsünk egy otthoni hálózatot anélkül, hogy szükség lenne drága kábelezésre vagy a hálózat bonyolult konfigurálására. Minden elérhető elektromos hálózati csatlakozóból internet csatlakozási pont lesz. Az adapter legfeljebb 16 egység kommunikációját teszi lehetővé egy hálózaton, és a 200 Mbps-os adatmásolási sebesség biztosítása ideálissá teszi valós idejű alkalmazásokhoz.

Az új adapter működtethető 14/85Mbps HomePlug készülékekkel, plug-and-play installációkkal, 128 bit-es AES titkosítással és az auto-sensing technológiával, ami minimalizálja a más háztartási készülékektől származó interferenciát.

Gépállat

MSI GX700 Extreme

Egy ideje már a notebook gyártók is felismerték, hogy a mobil gépek felhasználói között is komoly igény mutatkozik az olyan modellek iránt, amelyek alkalmasak napjaink komolyabb hardveréhes játékainak megfelelő sebességű futtatására is. Így egyre több cég kínálatában találkozhatunk olyan termékcsaláddal, amelyeket kifejezetten a gamerek számára készítenek. Az MSI modellpalettáján ez a GX sorozat, amelynek legújabb darabja a GX700 Extreme névre keresztelt modell.

A 17 colos, 1680x1050 képpont felbontású kijelzővel ellátott gép Intel Core 2 Duo processzorra és a legújabb GM965 Express (Santa Rosa) chipkészletre épül. Egy játékra szánt modellnél kulcskérdés a videokártya, ez jelen esetben egy 512MB fedélzeti tárral megspékelt nVidia 8600GT, ami természetesen DirectX10 kompatibilis. Szintén a „játékos jelleget" erősíti, hogy a ilyen célra készült noteszgépeknél – manapság divatos módon – külön színt kaptak a W/A/S/D billentyűk.

Fentiek mellett említést érdemel a 4.1 csatornás hangrendszer, a HDMI csatlakozó, a külön numerikus billentyűzet valamint az 1,3 megapixeles webcamera. A csomaghoz tartozik továbbá egy hátizsák, amivel kényelmesen transzportálható a gép a LAN partyk helyszínére, valamint egy egér és egy headset.

EPSON EMP-TW680

Az Epson bejelentette EMP-TW680 típusú HD-ready kivetítőjét. A gyártó egyaránt ajánlja a készüléket DVD-zéshez, videojátékokhoz, illetve digitális fotók megjelenítéséhez. Natív 16:9-es képaránya 1280x720-as felbontással és 1600 ANSI lumen fényerővel párosul. A valós kontraszt értékét nem közli a gyártó, a dinamikus kontraszt értéke 10000:1, ami a mai mezőnyben közepesnek tekinthető. Ennek lényege, hogy a projektor a témától függően több vagy kevesebb fényt enged a 3 LCD panelre, sötét témáknál kevesebbet, míg világos jeleneteknél értelemszerűen többet.

Az Epson Home Cinema rendszerének tulajdonságai – amilyen a 1,5x-es optikai zoom és a vízszintes és függőleges objektívállítás is – az EMP-TW680-at kategóriájában az egyik legrugalmasabb és legsokoldalúbb módon felszerelhető készülékké teszik. Nem szükséges hatalmas terem a nagy képernyő élvezetéhez, mivel a készülék 1,8 m távolságból képes 1,5 méter átlójú képet vetíteni. A kivetítőt a vászon középpontjától távolabbra vagy akár a plafonra is elhelyezhetjük, mivel az objektívállítás ilyen esetekben is torzításmentes képet biztosít. A vetített kép a készülékhez képest függőlegesen 100%-kal, míg vízszintesen 50%-kal mozdítható el.
Az innovatív Epson Cinema Filter segítségével a szoba megvilágításához legmegfelelőbb megjelenítési mód választható ki – világos szobában fényesebb, míg sötétebb környezetben kontrasztosabb képet kapunk. Összesen hétféle színmód áll rendelkezésre, mint például a világos szobákba ajánlott dinamikus (dynamic), vagy az elsötétített termekben optimális színház (theatre) opció.

MICROSOFT
Mobile Memory Mouse 8000

A Microsoft a hordozható számítógépek perifériái közül most az egerek terén mutatott be egy új megoldást, melynek segítségével a laptop egere egyben adattárolóként is szolgál.
Ez azonban sajnos ebben a formájában tökéletesen nem fedi a valóságot, hiszen valójában nem az egér maga, hanem a vezeték nélküli technológiával ellátott vevőegysége tartalmazza az 1GB-nyi flash alapú memóriát.

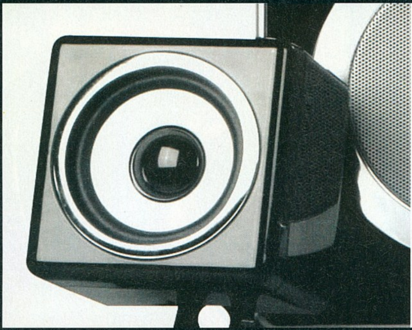
Néhány más érdekes megoldást ezen kívül is tartalmaz a digitális rágcsáló. Többek között a lemerülőfélben lévő cserélhető akkumulátorok töltése ilyen. Mivel nincs dokkolóegység a helytakarékosság miatt, egy ceruzaakku-töltőt csak nem mellékelnek egy különleges egérhez, új megoldást találtak ki. A vevőegységhez és magához az egérhez mágnesesen lehet rögzíteni a töltőkábelt, így ideiglenesen vezetékes egérré minősül át az eszköz, majd a töltés végeztével ez könnyedén eltávolíthatjuk, és újra vezeték nélküli üzemmódot használhatunk.
Ráadásul ennek mindjárt két fajtáját is. Mivel egy kapcsolóval válthatunk a vevőegységes és a bluetoothos üzemmód között. Ez utóbbi esetben kihasználhatjuk a laptopunkba épített bluetooth-vezérlőnket, de le kell mondanunk a plusz 1GB-nyi tárhelyünkről.
Az ötgombos négyirányú görgetővel ellátott jobbkezes egeret neten már most is megrendelhetjük 88 dolláros áron.

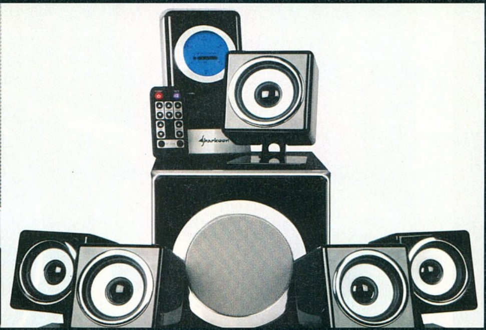
SHARKOON Audics SE

A Sharkoon két új, többcsatornás hangrendszert mutatott, melyek a cég Audics SE (SE – Second Edition) termékvonalába tartoznak. A kisebb szett egy egyszerű 2.1-es rendszer, míg a nagyobbik egy 5.1-es készlet.

A 185 x 200 x 280 mm méretű, fából készült mélynyomó mindkét rendszer esetében azonos, melyben egy 5,25 col méretű, 18W (RMS) teljesítményű hangszóró kapott helyet. Frekvenciaátvitele 60 Hz-től 10 KHz-ig terjed, ami nem nevezhető különösebben kiemelkedőnek. (Mélynyomó létére meglehetősen „magasra megy", ami itt inkább hátrány, mint előny.)
A szatellit hangszórók a mélynyomóval ellentétben műanyagból készülnek. Ezek a 96 x 124 x 98 mm-es egységek 3 col méretű, 5W (RMS) teljesítményű hangsugárzókat rejtenek, melyek a 120Hz – 17 KHz tartományban dolgoznak.

A 2.1-es rendszer vezetékes távirányítóval rendelkezik, amelyen egy fejhallgató kimenet és egy audiobemenet is helyet kapott. A nagyobb szett ezzel szemben infrás távirányítóval bír, de a központi egységén szintén találunk ki- és bemeneteket. A kisebb rendszer ajánlott végfelhasználói ára 8000Ft körül, míg a nagyobbé 15 000 Ft környékén várható.



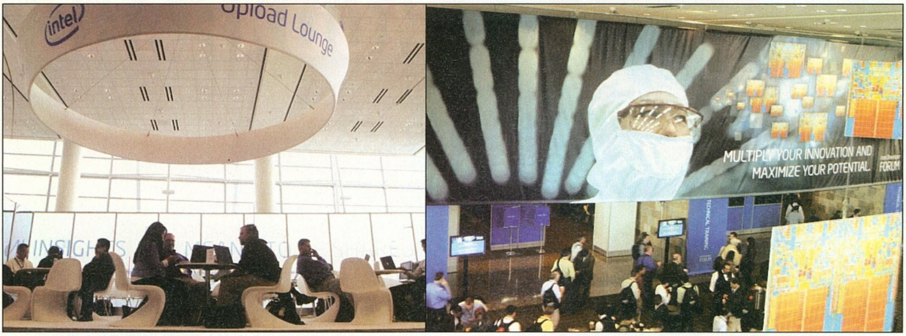


VIEWSONIC diamani DUO

A címben szereplő termék bár nem ez az első típus a TFT-monitorok között, melybe TV-tunert is építettek, de mindenképp az első, mely nem csak analóg TV-adások vételére szolgál (az Amerikában piacra dobandó modellek a digitális műsorszórással is közreműködnek), de úttörőnek számít abban, hogy asztali monitorként HDMI videobemenettel is rendelkezik.

A csatlakozókat tekintve megtalálhatóak a hátlapon: sztereó audiobemenet, S-Video, kompozit, komponens, D-Sub és HDMI (HDCP másolásvédelem támogatással). A monitorcsaládnak jelenleg két tagja van 19 és 22 colos méretben. Mindkét modellre 5ms válaszidő, 160 fokos betekintési szög, 300 cd/m2 fényerő, 16:10 képarány és maximálisan 2400:1 kontrasztarány jellemző. Ez utóbbi érték dinamikus szabályozással érhető el.
A kisebbik kijelző (NX1932w) felbontása 1440x900, míg nagyobbik testvére (NX2232w) 1680x1050 pixel felbontással rendelkezik.
Az Amerikában már forgalomba is hozott monitorok ajánlott ára 349, illetve 399 dollár.

FIFA INTERAKTÍV
VILÁGBAJNOKSÁG 2008
AZ ÉV LEGNAGYOBB FUTBALLJÁTÉK ESEMÉNYE
6 KONTINENS
21 BAJNOKSÁG
64 DÖNTŐS
1 FIFA INTERAKTÍV VILÁGBAJNOK
TUDSZ FIFÁZNI?
REGISZTRÁCIÓ: WWW.ELECTRONICARTS.HU/FIWC
TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: WWW.FIFA.COM/FIWC
HELYSZÍN: PÓLUS CENTER
DÁTUM: 2007. NOVEMBER 24-25. IDŐ: 9 ÓRA
BELÉPÉS: INGYENES
PÓLUS CENTER
PC GURU
képes sport
MediaMarkt
adidas
2008
FIFA
INTERACTIVE WORLD CUP
PRESENTING PARTNERS
© 2004 FIFA TM



Intel Developer Forum 2007

KIFINOMULT RÉSZLETEK

írta · Wombath

Az Intel tavalyi kirobbanó sikere után idén is ünnepelhetett, hiszen az Developer Forum idén ünnepelte tizedik évfordulóját. Ebből a jeles alkalomból kifolyólag igazi nagy durranásokkal készültek a cégnél, hogy elkápráztassák az odalátogatókat.

A szakmai közönség egyöntetűen a következő generációs Core 2 Duo és Quad asztali processzorok bemutatójára volt kiéhezve, hiszen a specifikációk már előzetesen ismertek voltak. A gyűjtőnéven csak Penryn névre keresztelt 45 nm-es gyártástechnológiával készülő magnak (amely egyébként a következő generációs mobil Core 2 Duo fedőneve) három változata kerül majd forgalomba, melyek közül az egyik maga a Penryn nevet viseli majd. A mostani Conroe magot a Wolfdale váltja fel, amely immáron 6 MB közös másodlagos cache tárral bír. Órajelek tekintetében az E8200 lesz a belépő modell (2,66 GHz) potom 163 dolcsiért (durván 32 ezer forint), a leggyorsabb kétmagos pedig az E8500 lesz majd a maga 3,16 GHz-es órajelével és 266 dolláros (~58 ezer forint) árával. Az ideális választást az E8400 jelenti majd, hiszen a kereken 3 GHz-en zakatoló 45 nm-es Core 2 Duo-ért mindössze 183 dollárt, azaz nagyságrendileg 40 ezer forintot kell majd leszurkolnunk. Az E8300-ról (2,83 GHz) még nincs információnk. Megjelenés 2008 első negyedévében, fogyasztás (TDP) egységesen maradt 65W.

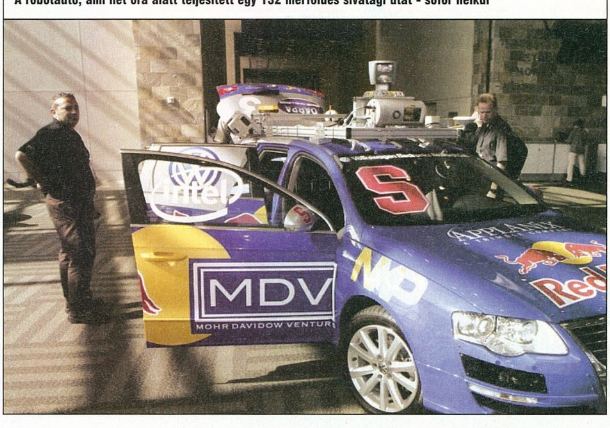
A mostanában nagy népszerűségnek örvendő Q6600-ban szolgálatot teljesítő Kentsfield magot a Yorkfield nyugdíjazza, amelyből szintén négy változat készül majd, igaz a startnál csak és kizárólag az Extreme változatot (QX9650) lehet majd megvásárolni november 12-től. A felhozatal legkisebb tagja (Q9300) szintén 6 MB másodlagos cache tárral gazdálkodik, de ez összesen értendő a négy magra, tehát visszalépés történt a Q6600-hoz képest ezen a téren. A termék ára ennek ellenére 266 dollár lesz (azaz egy árban lesz a mostani Q6600-zal), amely előzetes tesztek nélkül is bátran kijelenthető, hogy nem fogja megérni a pénzét, hiszen a Q6600 ára várhatóan tovább csökken majd. Az igazi újdonságokat az 50-re végződő modellszámozású egyedek jelentik majd, hiszen ezek már 12 MB összkapacitású másodlagos cache memóriával rendelkeznek, gyakorlatilag két összedrótozott Wolfdale chipről van szó. Áruk 316 és 530 dollár (70 és 115 ezer forint) között várható, az Extreme változat ára maradt a szokásos 999 dollár. Ezen chipek teljesítményfelvétele 95W, az Extreme változat pedig 130W-ot eszik. Megjelenés szintén jövő év első negyedében. Mobil processzorok táján a Penryn 2,1 GHz-től indul és az Extreme változattal fejeződik be 2,8 GHz-nél (QX9000), a két lassabb modell 3 MB, a két gyorsabb pedig 6 MB L2 cache-sel rendelkezik.

Az új termékek ára igen borsos lesz, így érdemesebb egy ideig a régebbi Core 2 Duo-ra épülő notebookokat keresni a boltok polcain.

EGY, AKI MINDENT VISZ: NEHALEM

A Nehalem kétség kívül a show egyik legdurvább architektúrája volt, legalábbis ami a teljesítményt illeti. A jövő év végén megjelenő processzor teljesen átalakul a Core architektúrához képest, így elmondható, hogy a két-

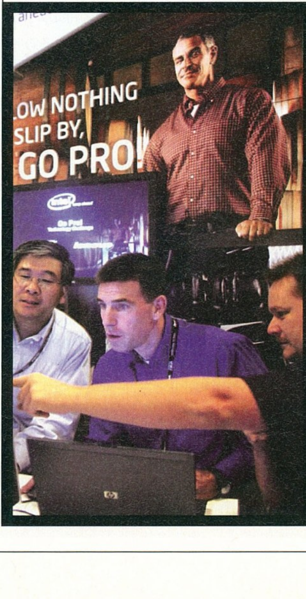
A robotautó, ami hét óra alatt teljesített egy 132 mérföldes sivatagi utat - sőfőr nélkül



évenkénti architekturális megújulás megmarad a cégen belül. A legimpozánsabb az egészben az, hogy az akkorra már kiforrott 45 nm-es gyártástechnológián felül pont azokon a részeken történik változtatás, amelyeket a leginkább kritizáltak, illetve olyan szolgáltatások is beépítésre kerülnek, amelyek eddig csak a konkurenciánál teljesítettek szolgálatot.
Na de miről is van szó? A legfontosabb újítás talán az, hogy a chip natív nyolc magot tartalmaz (maximum), amely azt jelenti, hogy ezentúl nem kétmagos chipek összedrótozásával érnek el 2*n magos processzorokat, hanem egyetlen chipen egyetlen többmagos chip ül. Ez azért előnyös, mert így nem kell ugyanazon a rendszerbuszon osztoznia minden magpárnak, ahogy teszi azt jelenleg a Kentsfield, így lecsökken a magok közötti kommunikáció késleltetése, tehát nagyobb sebesség érhető el. De ez még mind semmi, az Intel visszahozza a Hyper-Threading technológiát a köztudatba, így minden mag egy fizikai és egy logikai szálon dolgozhat, tehát a legerősebb nyolcmagos Nehalem processzoron egyszerre 16 szálat használhatunk fel, amely mai szemmel nézve döbbenetes szám egy egylapkás processzortól. Ahhoz, hogy a siker garantált legyen az Intel hosszú várakozás után beépítette a memóriavezérlőt a CPU-ba, így a memóriaolvasási, -írási és késleltetési eredmények drasztikus javulást mutathatnak majd (ezt az AMD ugyebár 3 éve alkalmazza az Athlon 64-nél sikerrel). Szintén újítás az FSB-ként emlegetett rendszerbusz elhagyása, melynek helyét az Intel™ QuickPath™ veszi át. Itt gyakorlatilag egy pont-pont kapcsolattal működő Hyper Transportra kell gondolnunk, amelyet szintén az AMD implementált először, több mint 3 évvel ezelőtt. Hatalmas nagy előnye, hogy a rövidebb huzalozás miatt alacsonyabb a késleltetés a különböző rendszerműveletek között és a pont-pont kapcsolatnak köszönhetően nagy sávszélesség érhető el az egyes perifériák és a CPU között. A Nehalem ugyan nem (csak) szerverprocesszornak készül, ennek ellenére lehetőségünk lesz két ilyen processzor használatára egy alaplapban, hiszen a cég tervezi egy több PCI-Express-es, kétfoglalatú alaplapi chipkészlet elkészítését is (SkullTrail), ezzel gyakorlatilag végső csapást mérve ellenfelére a szerver piacon is. A show keretén belül természetesen a Nehalem demózás sem maradt el, egy négymagos példányt demonstráltak Windows XP és Mac OSX bootolás alatt, órajelről és teljesítményfelvételről még nincsenek információink, de az biztos, hogy a helyszínen bemutatott 3 hetes tesztpéldány még alacsony órajelen üzemelt. A Nehalem lesz az első olyan chip, amelybe integrált grafikus mag kerülhet, ez természetesen opcionális lesz, továbbá hét új SSE4 utasítással bővül az amúgy is hatalmas utasításkészlet jövő év második felében. A show végén fellibbentették a fátylat a tranzisztorok számáról is, amely a négymagos verzió esetén közel 10%-kal kevesebb, mint a Yorkfield esetében, ezt a cache memória csökkentésével érték el, ám ennek ellenére a chip gyorsabb lesz azonos körülmények között, hiszen az architektúrális változtatások miatt nem lesz szükség a nagy méretű cache tárra.

“A NEHALEM kétség kívül a show egyik legdurvább architektúrája volt”

Az IDF-re látogatók virtuális kiruccanást tehettek az informatika jövőjébe



GRAFIKUS KÁRTYÁK 2008-TÓL

Az integrált grafikus kártyák piacán az Intel első helyen áll, köszönhetően a mobil lapkakészletekbe ágyazott GMA950 és X3100-as videokártyáknak. Ám ezt a pozíciót sokáig meg is szeretné őrizni, ezért jövő év elején átállnak a 65 nm-es gyártástechnológiára, 2009-ben a 45 nm-et szeretnék meglépni és 3 éven belül egy teljesen CPU-ba integrált 32 nm-en készülő megoldást terveznek, amely már kicsit komolyabb feladatok ellátására is alkalmas lenne (itt nem a játékokra kell gondolni). Újdonság a cégtől egy különálló, ún. diszkrét grafikus kártya piacra dobása, amely a Larrabee nevet kapta. Ez nem más, mint egy közös nagy cache tárral és sok egyszerű x86-os egységgel rendelkező GPU, amely saját I/O egységet is kapott. Elsősorban tudományos és pénzügyi felhasználásra szánt eszközről van szó, részletekbe még nem bocsátkozott az Intel. Az első hivatalos bemutató valamikor a jövő év elején várható.

32 NM: MÁR 2009-BEN?

Négyévenként feleződik a gyártástechnológia, legalábbis 1999 óta biztosan. Mivel 2005-ben debütáltak az Intel első 65 nm-es processzorai és idén kerül piacra az első 45 nm-es, így kvázi adódott a kérdés, hogy mi lesz 2009-ben? A választ meglepő módon nem mondták, hanem mutatták. Paul Otellini, az Intel igazgatója egy hatalmas SRAM chipeket tartalmazó szilíciumlapkát mutatott be a nagyközönségnek, amely már bizony 32 nm-en készült, így másfél év múlva biztosak lehetünk benne, hogy valami nagyobb volumenű projekttel (CPU) is elő fognak rukkolni. Szinte már hihetetlen, hogy az Intelnek ennyire jövőbe néző tervei vannak, a konkurenciának lenne mit tanulni tőlük ezen a téren (is).

A nyítónapon Paul Otellini részletezte, hogy mennyire gyors és energiatakarékos processzorokat gyártanak

PENRYN SFF: ALACSONY FOGYASZTÁSÚ CHIPEK TÁMADÁSA

A Montevina mobil chipsettel egy időben megérkezik ugyanennek a lapkának az SFF (Small Form Factor) változata, amely kisebb méretű chipeket és alacsonyabb fogyasztást eredményez majd, természetesen valamivel visszafogottabb teljesítmény mellett. Ideális választás lesz HTPC-kbe, illetve notebookokba egyaránt. A termékek jövő év második felére várhatók.

USB 3.0 ÉS SSD A JÖVŐ ÚTTÖRŐI

Szintén a show keretein belül került bemutatásra az Universal Serial Hub, rövidebb nevén USB csatlakozó 3.0-ás változata, amely réz és optikai kábeleket egyaránt használ, ennek köszönhetően a jelenlegi maximális sávszélességet megtízszerezték, a visszafelé kompatibilitást pedig megőrizték. Egyetlen változás, hogy egy USB 3.0-ás kábel másik fele már eltér az eddig megszokottól, de ez csak az ilyen szabványt támogató készülékeket érinti majd. A Solid State Disk (más néven SSD) flash memóriás lemezek bemutatására már régebben sor került, igaz az nem az Intel háza táján volt. A jövőre nagyobb mennyiségben megjelenő diszkek az Intel ígérete szerint Flash-SATA átalakítóval rendelkező chipet is kapnak, hogy a teljesítményt ne egy másik gyártó által szolgáltatott külső chip szabja meg, legalábbis erre tettek ígéretet. Az SSD-k működésének demonstrálására egy Lorado névre keresztelt vékony noteszgépekkel készült a cég.

SILVERTHORNE: A FOGYASZTÁS VAJON MI?

Egyetlen nagy platformot hagytunk még érintetlenül, a különböző ultra alacsony fogyasztású gépeket, mint az UMPC, a PDA vagy a mobiltelefon, illetve a HDTV-k, HD felbontású lejátszók, stb. Az Intelnek természetesen erre is van egy igencsak durva válasza, amely a Silverthorne nevet kapta. Ez nem más, mint egy 0.5W fogyasztású (igen az ott egy tizedesvessző) chip, amely 45 nm-es gyártástechnológiával készül és borzasztó alacsony előállítási költségekkel bír, igaz a méretéből még faragni kell, ha kisebb méretű hordozható gépekben is használni akarják őket. 2009-re állítólag már a 32 nm-es változat is el fog készülni, így kíváncsian várjuk, hogy az Intel mit képes nyújtani a mobil és az otthoni szórakozás világában. A Silverthorne processzor a Menlow platform CPU részét tölti be, a chipset maradék része WiFi és WiMax bővítésre is lehetőséget ad. Mérete igen impozáns: 14,3x7,4 cm. Természetesen ezt a platformot is demózták, az ellenfél a legalacsonyabb fogyasztású ULV Pentium M volt, amely 5.5W-os TDP-jével lazán tízszer eszik többet, mint a Silverthorne, amely 0.55W-nál állt meg 100%-os terhelés esetén.

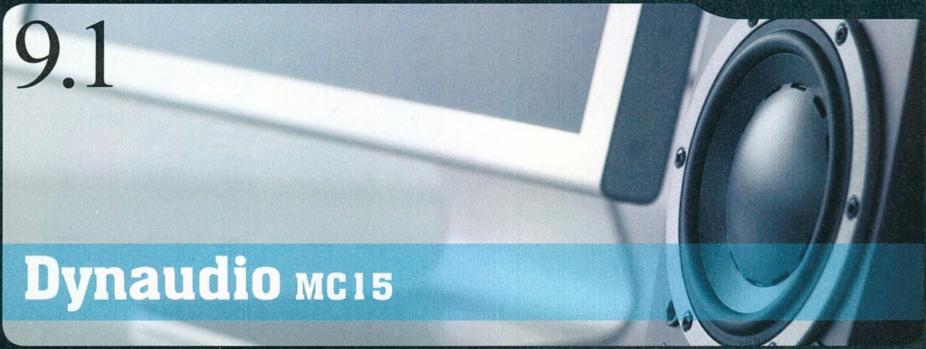
MOORESTOWN: IPHONE GYILKOS A LÁTHATÁRON

A Moorestown a Silverthrone köré épülő Menlow platform durvábbik változata, teljesen integrált, azaz grafikus meghajtót és memóriavezérlőt is tartalmaz, ennek demonstrálására egy demó készüléket mutattak be, amelyek az iPhone-hoz hasonló szoftver futott, nagyjából ilyen célra tervezték a két chipes platformot, ám a hivatalos startra még másfél évet biztosan várni kell. A kezdeti 45 nm-es gyártástechnológia 32-re csökkentéséről nem esett szó.

A JÖVŐ TECHNOLÓGIÁI MA

Az idei IDF egyértelműen a Nehalem és a Silverthorne körül forgott, amelyekkel egy év múlva már a boltok polcain is találkozhatunk, igaz utóbbi esetében valamilyen kisméretű multimédiás kézi számítógép formájában. A Moorestown és a Larrabee amolyan „Nem kell minket leírni, van még a tarsolyunkban sok minden" szellemben került elő a kiállításon, bár adódik a kérdés, hogyha már valamennyire működőképes példányokat tudtak bemutatni, akkor miért csak másfél-két év múlva kerülnek majd piacra ezek a remek kütyük. Elképzelhető, hogy ezúttal is altatásról van szó, legkésőbb 2009-ben kiderül, nem fogunk unatkozni addig sem, jövőre itt a Nehalem és a Silverthorne is, várhatóan róluk fog szólni a következő IDF is.

írta · *Wombath*



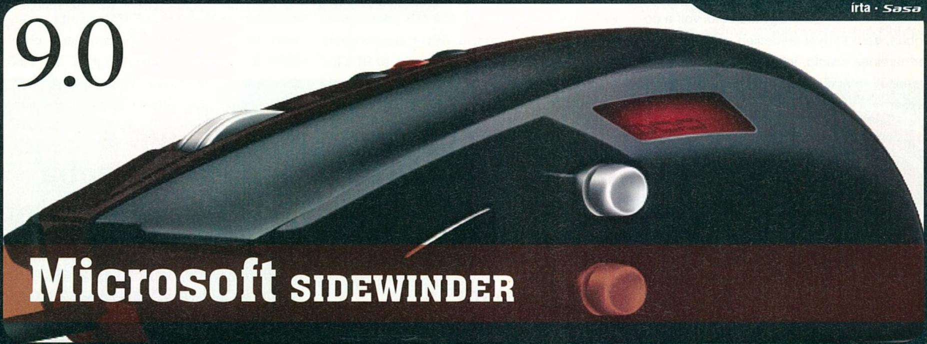
9.1

Dynaudio MC15

A számítógéphez csatlakoztatott sztereo hangszórókat általában nem a hangminőségük miatt vesszük, hanem mert olcsó megoldásra vágyunk – egészen más a helyzet a Dynaudio MC15 esetében. A high-end megoldásairól híres dán cég itt sem engedett a tőlük megszokott minőségből, amit bizony keményen meg kell fizetnünk: ahogy az az 1000 eurós (!) árból is kitalálható, egy egészen különleges termékkel állunk szemben.
Az MC15 rendszer két darab, saját erősítővel ellátott kétutas, basszreflex kialakítású hangfalból áll, amelyek vastag fém talpakon helyezkednek el. A hangfalakban egy 5,9"-os mélyközép-sugárzót és egy 1,1"-es selyemdóm magassugárzót találunk. A hátoldalon masszív hűtőbordák mellett több kapcsoló és „potméter" helyezkedik, amelyek segítségével egy háromsávos EQ-t, a felüláteresztő szűrő vágási frekvenciáját és a bemeneti érzékenységet választhatjuk meg.

A két hangfal önálló egységnek tekinthető, mindkettőnek külön hálózati táplálásra és audio-jelre van szüksége. Emiatt a rendszer elhelyezése nem a legegyszerűbb: két szabad konnektor mellett egy olyan kábelre is szükségünk van, amely a tipikus számítógépes jackdugóból két külön RCA vezetéket „készít".
Az MC15 megszólalása után rögtön érezni lehet, hogy ez nem a 2 ezer forintos kategória: valamennyi zeneszám tisztán, nagy dinamikával szólal meg. A nagy kilengésű membránoknak köszönhetően nagy hangerőn sem torzít, felbontása is kiváló. Kis mérete miatt a legalsó oktávokat már nem tudja visszaadni (a gyári adatok szerint +- 3dB-es határok között 15 Hz – 21 kHz a frekvenciaátvitele), ha ezen javítani szeretnénk, a Sub 250MC nevű mélyládával változtathatjuk 2.1-es rendszerré.

írta · *Sasa*



9.0

Microsoft SIDEWINDER

A Microsoft már évek óta megpróbál az igazi hardcore játékosok számára hardvereket gyártani. Az eddigi próbálkozásaik azonban felemásra sikeredtek. A direkt játékosoknak kifejlesztett Reclusa billentyűzet után piacra dobták az új 2000dpi-s mintavételezéssel működő egerüket, amely már tényleg versenyképes alternatíva a konkurensekkel szemben. Az új gamer egér napjaink trendjeihez igazodva immáron súlyozható, így mindenki a kedve szerint kalibrálhatja a súlyát. Igazi újdonság, hogy immáron nem csak az egér tömege, hanem a tapadása is befolyásolható. Az egér alján lévő korongok ugyanis úgyszintén cserélhetők. A három különböző tapadású koronggal immáron teljes komfortérzetünk támad, amit némileg ellensúlyoz az egér kissé furcsa formája. Van, akinek bejön, de nekem valahogy idegen ez a design.

A külcsín mellett említésre érdemes az egéren található fém gombok és a görgő, amik egyrészről jól néznek ki, másfelől pedig eszméletlenül jól használhatóak. Az egér érzékenysége három fokozatban állítható. A 400, 800 és 2000 dpi-s mintavételezés a "sima" gamerektől a durva FPS rajongókig mindenki számára kielégítő teljesítményt nyújt. Egy szó mint száz: az új Sidewinder egér a külcsín ellenére majdnem tökéletes hardver. Az lcd kijelző és a fémből készült gombok zseniálisak, a súlyozás és a tapadókorongok cserélhetősége minden igényt kielégít, a design meg vagy bejön, vagy nem. Ha képes vagy megbarátkozni a külcsínnel, akkor bátran megveheted.

ATI Radeon HD 2900Pro

TISZAVIRÁG

írta · Horváth Patrik

Az ATI raktársöprésre készül, az R600 kódjelű chipet nyugdíjazzák, de előtte még vásárlásra csábítanak mindenkit, akit csak tudnak. Egy amolyan igencsak best buy-nak ígérkező kártya tesztjét olvashatjátok az alábbiakban...

Pontosan egy évvel ezelőtt az nVidia szokatlan lépésre szánta el magát. Az akkor leköszönő csúcskategóriás GeForce 7900GTX-ből kiadott egy alacsonyabb memória órajellel (1600 vs. 1320 MHz) ellátott változatot, amely a 7900GTO nevet kapta. A nyákot nem tervezték át, a hűtésen nem módosítottak, de még a grafikus mag órajelét se csökkentették. Egyetlen bibi volt a dologban, ezt a kártyát eredetileg az nVidia OEM partnereinek szánta, tehát kizárólag előre összeépített márkás gépekben

tűntek volna fel a hazai és külföldi kiskerekben. Hogy ez miért nem így történt, arról az MSI tehet, ugyanis korlátozott példányszámban ugyan, de elkezdték árusítani a 7900GTO-t, ráadásul GTX dobozzal, pusztán egy matrica különböztette meg őket egymástól. A 60-62 ezer forint környékén kapható kártya nagyon hamar bejárta a sajtót, mindenki csodájára járt, hiszen egy pöccöléssel vissza lehetett tornászni a memória órajelét is, így teljes értékű 7900GTX-et kaptunk több mint 40%-kal olcsóbban. Idén úgy látszik az ATI-ra hárult ez a feladat, hiszen az év végén leköszönő R600-as GPU-t igyekeznek minél gyorsabban kiszórni a raktárból. Ennek köszönhető, hogy mindenféle hírverés és csinnadratta nélkül ugyan, de piacra került a Radeon HD 2900Pro, amely nem más, mint a HD 2900XT alacsonyabb órajelen hajtott variánsa. Nyák, hűtés ismét azonos, memória órajelben 50 MHz, grafikus magban 140 MHz eltérést jegyezhetünk fel. A rendelkezésre álló RAM mennyiség maradt 512 MB (akárcsak a 7900GTO-nál), viszont a GPU-t alacsonyabb feszültséggel (1.15V) kínálták meg, ezért a fogyasztást és a hőtermelést is sikerült valamivel lejjebb szorítani (ellenben negatív hatással van a tuningra). A kártya továbbra is két tápcsatlakozóval rendelkezik, maximális fogyasztása 150W-ról 120W-ra csökkent.

> „Egyetlen épkézláb ellenfélként a GeForce 8800GTS 320MB jöhet szóba"

BYE-BYE 8800GTS?

Tegyük fel, hogy új kártya vásárlását tervezzük ebben az árkategóriában. Egyetlen épkézláb ellenfélként a GeForce 8800GTS 320 megás változata jöhet szóba, melyet viszont pár ezressel drágábban mérnek. Adódik a kérdés, hogy melyik a gyorsabb, melyik a jövőbiztosabb, elég-e a 320 MB, satöbbi, satöbbi. Minden kérdést alaposan megrágtunk, viszonyításképpen egy gyárilag tuningolt GeForce 8800GTX-et is bevettünk a buliba, hogy felülről is tudjunk közelíteni a Radeon teljesítményéhez. Olyan pletykák is keringenek, miszerint az nVidia megnöveli a 640 megás 8800GTS végrehajtó egységeinek a számát, azaz az eddigi 96 egységesített shader processzor helyett 112 kap helyet az új magban. Meglátjuk, mindenesetre az biztos, hogy be akarják magukat biztosítani az R600-akkal szemben, hiszen idén várhatóan nem kerül piacra a G80 utódja.

HALLOD, MILYEN GYORS?

A tesztrendszer alapját ezúttal egy alaposan megtépázott Core 2 Duo E6750 alkotta, amely 3400 MHz-en üzemelt, így próbáltuk elejét venni a processzor limitáltságnak. Az első bekapcsolást követően nem ijedtünk meg, a ventilátor maximális fordulatszámra kapcsolt, majd elhalkult, akárcsak a HD 2900XT esetében. A meghajtóprogram telepítése után viszont hiába váltott át a kártya 2D-s órajelekre (500/1000 MHz), mivel a hőmérséklet nem esett le 50 fok alá (52-53 körül mozgott), így a VGA BIOS folyamatosan 31%-on pörgette a légkavarót, amely igencsak hangosnak bizonyult. Játékok alatt a kártya nem lett hangosabb, ráadásul mindössze 71 fokig melegedett fel, ami több mint 10 fokkal alacsonyabb, mint az XT esetében, ahol néha 37%-ra is felkapcsolt a ventilátor. Ha szem előtt tartjuk ezeket az értékeket, akkor látható, hogy a csökkentett GPU feszültség jótékony hatással volt a hőmérsékletre, ám nem értjük, hogy ennek tudatában miért nem lehetett a hűtő fordulatszámát kicsit lejjebb venni. Mi megtettük, igaz a következő lépcső a 31% alatt a minimális fordulatszámot jelentő 25% volt, amely már

Az újabb játékokhoz is remek választásnak bizonyult a HD 2900Pro

kellően halknak nevezhető, igaz 3D-ben így sikerült túlszárnyalnunk a 97 fokot is, ami közel sem nevezhető egészségesnek, így visszakapcsoltuk az automata szabályzást és igyekeztünk nem a zajra figyelni. Természetesen a túlhajtással próbálkoztunk először, amely nem okozott csalódást, a grafikus mag 780 MHz-ig, a memória 1800 MHz-ig bírta szuflával anélkül, hogy elvesztettük volna a stabilitást rendszerünk felett. Ez bámulatos eredmény, gyakorlatilag már a HD 2900XT felett járunk mindössze 60 ezer forintért.

GTS VERŐ-E VAGY?

A sikeres tuningtól kezdve már csak egyetlen kérdés maradt, vajon képes-e legyőzni a HD 2900Pro a GeForce 8800GTS-t vagy marad minden a régiben? Ennek a bonyolult kérdésnek az eldöntésére több mint fél tucat frissen megjelent játékot, illetve tesztprogramot használtuk fel, ráadásul sikerült hozzájutnunk a három hét múlva boltokba kerülő Crysis multiplayer béta verziójához is, így őt sem hagyhattuk ki a tesztből.

MEDDIG AKTUÁLIS?

Az első szállítmányokat borzasztó hamar elkapkodták, az 512 megás verziót 63 ezer forintért, az 1 gigabájtos változatot valamivel több, mint 70 ezer forintért árulták, amelyek igencsak csábító összegek a játékos kedvű felhasználók között. Partnereink arról tájékoztattak minket, hogy november elején teljesen megszűnik a HD 2900Pro forgalmazása, így nagyjából az újság megjelenésének időpontjában érkezik az utolsó szállítmány – ha a forrásnak hinni lehet. Ennek egyetlen nyomós oka van: jön a Radeon HD 2950Pro, amely ugyanezt az architektúrát 55 nm-en biztosítja, egy kártyahelyet foglaló hűtéssel és mindössze egyetlen tápcsatlakozóval. Felmerül a kérdés, hogy megéri-e várni rá. A válasz egyértelműen igen, hiszen ennek következtében a használt piacon nagyon gyorsan gazdát cserélnek majd a HD 2900Pro-k, így az is elképzelhető, hogy a jelenlegi bolti árnál 15-20%-kal alacsonyabb áron is hozzájuthatunk egy ilyen kártyához.

Első körben természetesen a sokak által (ám általunk nem különösebben) elfogadott 3DMark06-tal próbálkoztunk, amelyben a Radeon előnye meglehetősen magabiztos

GRAFIKUSKÁRTYA	HD 2900PRO	HD 2900PRO OC	8800GTS 320	8800GTS 320 OC	8800GTX OC
Órajel (GPU/memória - effektív)	600/1600 MHz	780/1800 MHz	500/1600 MHz	570/1800 MHz	612/2000 MHz
3DMark06 (pont)*	9650 (4319)	11478 (5329)	9138 (3743)	9674 (4012)	11728 (5197)
Call Of Juarez (DX10)					
1024x768 High	30 (11,2)		18,8 (9,4)		36,5 (23,1)
Colin McRae: DiRT (DX9)					
1280x1024 Ultra	33	37	35	36	47
1280x1024 Ultra 4xAA	29		29		43
1920x1200 Ultra	24	27	26		36
MOH: Airborne (DX10)					
1920x1200 High	43		37		50
PT Boats: Knights of the sea (DX10)					
1024x768 High	33,1 (22,1)	40,5 (23,9)			57,2 (34,6)
1920x1200 High	19,3 (12,4)	24 (15,3)	10,5 (4,3)		45,1 (30,2)
World In Conflict					
1280x1024 Medium (DX9)	72 (41)		62 (36)		74 (39)
1680x1050 Very High (DX10) 4xAA 4xAF	7 (4)		4 (2)		29 (14)
Crysis Multiplayer Beta#3 (DX9)					
1280x1024 High	32	38	28	30	44
1920x1200 High	21				28
Stranglehold (DX9)					
1920x1200 High	58		40		55

OC = tuningolva

Zárójelben a minimum fps értékek, * Zárójelben Shader Model 3.0+HDR pontszám

volt, tuningolva gyakorlatilag eltaposta a GTS-t. Ezután következett a CeBIT-en sokszor demózott Call Of Juarez DX10-es tesztdemója, amelyben a 2900Pro nagyon jól szerepelt – vetélytársához képest. Sajnos a 8800GTX-től nagyon elmaradt, az átlagsebesség is inkább a gyorsan futó belső területektől szökött 30 fps fölé, a külső tájak látványosan szaggattak mind ezen a kártyán, mint a 320 megás 8800GTS-en. Egyetlen autós játékunk a DiRT volt, amelynek legfrissebb verziója már megfelelő sebességgel fut Ultra minőségi beállítások mellett mai konfiguráción (az 1.1-es patch célja ugyanis ez volt bármilyen sokkoló is). Itt döntetlent hirdettünk, egyik kártya sem volt jobb a másiknál, kivéve, ha tuningra került a sor, ilyenkor 1-2 fps-sel, de mindig a Radeon végzett az élen.

Következett két lövöldözős játék. Közös bennük, hogy mindkettőt az Unreal Engine 3 grafikus motor hatja, eltérés, hogy kettőjük közül csak az egyik támogatja a DirectX10-et. A Medal Of Honor: Airborne-ban szintén győz a 2900Pro, a GTS-sel szemben magabiztos az előnye már tuning nélkül is, túlhajtással nagyjából megközelíthető egy alapórajeles 8800GTX sebessége. A Strangleholdban a mérési eredmények alapján a 2900Pro még a gyárilag túlhajtott 8800GTX-et is megelőzte, ám mi kicsit kétkedve néztük az fps számlálót, hiszen szabad szemmel lehetett látni, hogy a program közel sem fut olyan gyorsan, mint azt a Fraps szemlélteti, legalábbis a Radeonon biztosan nem. Ezért érdemes fenntartással kezelni a dolgot, minden esetre tény, hogy sebessége abszolút versenyképes a 8800GTX-szel, a GTS-t pedig félgázzal is lehagyja.

A nemrég tesztlaborunkban vendégeskedő World In Conflict ismét bebizonyította, hogy rendesen zabálja a videomemóriát. A HD 2900Pro DX10-es szereplése már két hónapja is siralmas volt, ezt sikerült megismételni, ám DX9-ben igencsak meggyőzően teljesített a kártya. A 8800GTS ismét vesztett, DX10-ben pedig kifogyott a VRAM-ból, így csak döcögésre futotta.

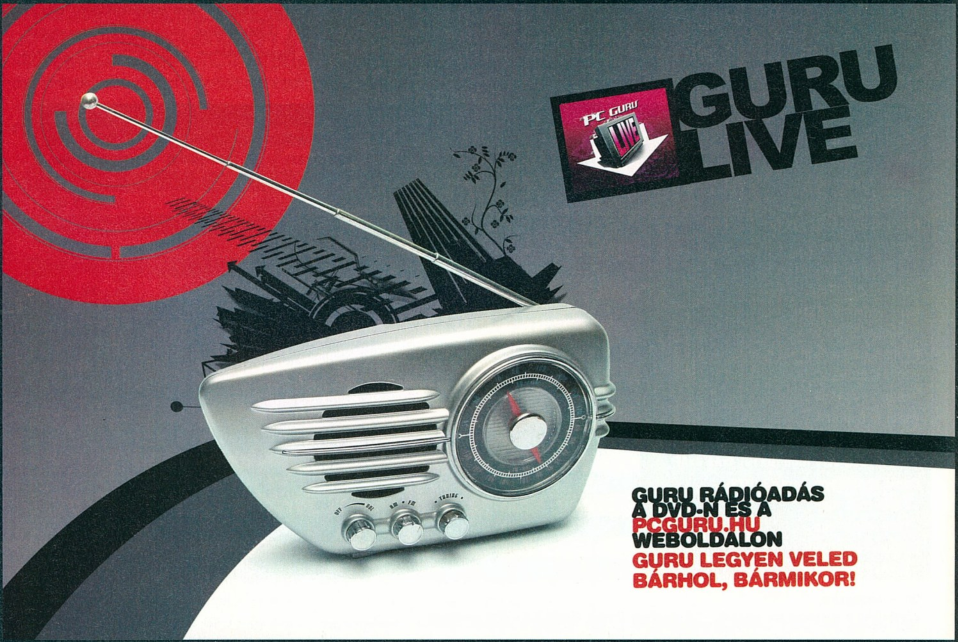
Utolsó előtti tesztünk egy tengeren zajló anyahajó csatát elevenít meg, méghozzá DX10-ben. Sajnos jól látható, hogy az ATI driverek még mindig nincsenek összhangban a DX10-es programokkal, csúnyán kikapnak a konkurenciától. Más kérdés, hogy a 320 megás 8800GTS-en egyszerűen nem tudtunk értékelhető fps-eket mérni, annyira lassan futott a program. Külföldi tapasztalatra hivatkozva úgy néz ki, hogy a 320 MB bizony kevés ehhez a játékhoz. Természetesen a végére hagytuk az igazi csemegét, a Crysis többjátékos béta demóját, amelyben az egyetlen elérhető pályán másztáltunk egy kicsit és egy közepesen leterhelő résznél álltunk meg fps-t mérni. A HD 2900Pro ismét a 8800GTS és GTX közé ékelődött be, teljesítménye közelebb volt az utóbbihoz, bár ezen a tuning nagyon sokat segített.

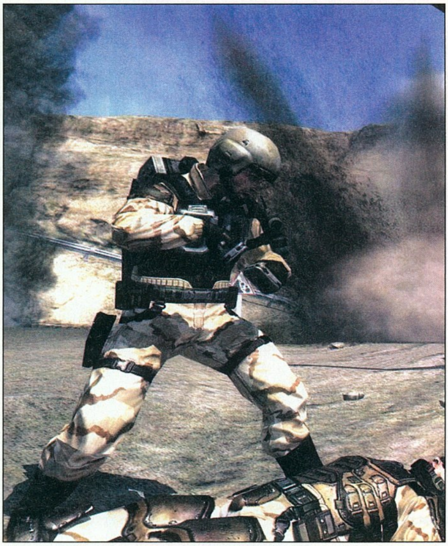
VEDD ÉS VIDD

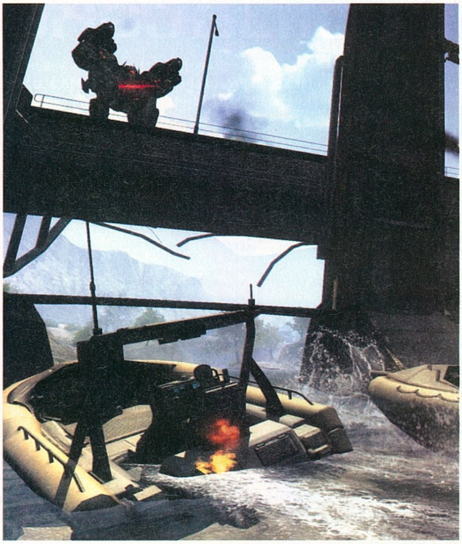
Röviden és tömören: nagyon jó vétel a HD 2900Pro, hiszen olcsóbb a 8800GTS-nél, több memóriája van és gyorsabb is (túlnyomó többségben). Sikerét a HD 2950Pro és XT modellek érkezéséig semmi nem veszélyezteti, aki érez magában annyi tehetséget, az a ventilátorszabályzással elbíbelődhet picit és akkor a hangerő is a múlté. Az 1 GB-os verziót viszont teljesen felesleges megvásárolni, hiszen ekkora mennyiségű VRAM-ot megtölteni (de legalább 512 MB-nál többet belepakolni) csak olyan beállítások mellett lehetne (nagyon nagy felbontás szűrőkkel), ahol már amúgy is lassú lenne a kártya. A hamarosan érkező, évenként menetrendszerűnek tekinthető Digitális feltámadásban bizonyosan megemlékezünk még HD 2900Pro-ról...

HARDVER TESZT

A Sapphire Radeon HD 2900Pro és Inno3D 8800GTS OC videokártyákat a Bird Computer (www.birdpc.hu) biztosította a PC Guru számára.







Enemy Territory: QUAKE WARS

TELJESÍTMÉNYTESZT

írta · Horváth Patrik

Nagy várakozás előzte meg a Quake Wars-t, ám a zárt béta tesztnél már látszott, hogy a játék közel sem fog akkorát szólni, mint ahogy arra számítani lehetett. Az átdolgozott Doom 3 motor viszont alacsony gépigénnyel kecsegtetett, ráadásul a nagy területek akadásmentes megjelenítésért már a MegaTexture nevű eljárás felel, amelyet John Carmack saját boszorkánykonyhájában tákolt össze és ami a Tech5 motorral hajtott R.A.G.E.-ben is vissza fog köszönni jövőre.

A program ennek megfelelően visszatér a jó öreg OpenGL-hez, így a Radeon tulajok bajban lehetnek, ugyanis a kanadai gyártó szoftveresen nem nagyon fejlesztett a driver ezen részén már régóta, hiszen valljuk be, hogy nem igazán kerül piacra OpenGL-es játék. Ebből a szempontból érthető is, hogy a cég egy gyorsjavítást adott ki a 7.9-es Catalysthoz, amellyel nem titkolt szándékuk volt a játék sebességének növelése, illetve a grafikai hibák megszűntetése.

A minimálisan előírt konfiguráció egy 2.8 GHz-es Pentium 4 vagy Athlon XP (2800+) processzort követel meg, Windows XP esetén 512, Vista esetén 768 MB központi memóriát és egy 128 MB-os DirectX 9.0b VGA-t (GeForce FX5700/7300GT, Radeon X1650/9700). Az ajánlott gépbe már egy kétmagos Pentium D processzor került 1 GB memóriával és GeForce 6800/Radeon X800 típusú grafikus kártyával, tehát a VGA étvágy előreláthatólag nem lesz magas.

Az ajánlott konfiguráción már 1024x768-ban is játszható sebességet kaptunk és nem igazán kellett a részletességet állító kapcsolókhoz nyúlnunk, mindössze egy-két apróbb effektet kellett visszavennünk. Ehhez a felbontáshoz az ajánlott VGA egy 7900GS, ezzel még anizotropikus szűrést is megengedhetünk magunknak.

> „A program visszatér a jó öreg OpenGL-hez, a Radeon tulajok bánatára"

Eggyel feljebb lépve elérkezünk az 1280x1024/1440x900-as felbontáshoz, itt már nem árt egy 7950GT, illetve egy 8600GTS, ezekkel szintén nem lesz gondunk. Meglepődve tapasztaltuk viszont, hogy a Radeonok nagyon gyengélkednek még a patchelt meghajtóprogrammal is. Grafikai hibákat nem tapasztaltunk, de a sebesség csapnivaló volt. Az már önmagában is lesújtó, hogy a HD 2900XT alig 20%-kal volt gyorsabb (felbontástól függetlenül) elődjénél (X1950XT), de ráadásul a rivális 8800GTS-től is alaposan elmaradt. Maximális részletesség mellett a sebesség ugyan játszható maradt még 1920x1200-as felbontásban is, ám az élsimítást 1280x1024 felett már nem bírta a kártya.

A 20"-os monitorok tulajdonosainak nem kell mélyen a zsebükbe nyúlni, ugyanis 1680x1050-ben a 8600GTS még mindig elégnek bizonyult, amennyiben hajlandók voltunk némi grafikai kompromisszumra. A teljes pompához ideális választás a 320 MB-os 8800GTS, amely a bevezetőben említett MegaTexture eljárásnak köszönhetően soha nem fogy ki a videomemóriából, legyen szó akár élsimításról is.

A 24"-os vagy nagyobb monitorok tulajdonosainak sem javaslunk jobb kártyát, csupán akkor, ha nem érik be az átlag 40 fps körüli értékekkel. Ebben az esetben természetesen a nagy testvér 8800GTX-et érdemes a boltok polcain keresni, hiszen megvásárlásával 30%-kal magasabb fps értékekre számíthatunk majd.

MobilJátékok

írta · LtB

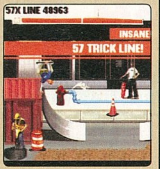
Ezúttal ismét három EA Mobile játék kerül terítékre. A FIFA 08 nevéből bizonyára mindenki számára nyilvánvaló, hogy egy focis játékról van szó, mint ahogy valószínűleg a Need for Speed Prostreet cím sem ismeretlen a számotokra. Alább kiderül, hogy mennyire sikerült a fejlesztőknek a nagy neveket mobilra portolni. Aki a foci és száguldozás helyett inkább egy kis virtuális gördeszkázással múlatná az időt, annak a Skate kipróbálását ajánljuk.

SKATE.

Fejlesztő: EA Mobile Értékelés: 8/10

A Tony Hawk nevével fémjelzett sorozat eddig szinte kihívó nélkül dominálta a virtuális gördeszkapályákat, ám az Electronic Arts dolgos fejlesztői megunhatták ezt az áldatlan helyzetet, a Skate. képében megérkezett a trónkövetelő.

A játék követi a jelenleg uralkodó trendet, a steril kiépített pályák helyett San Vanelona utcáin bizonyíthatjuk tudásunkat. A deszkás világ jó néhány meghatározó személyiségét sikerült megnyerni a játékhoz, ők fognak ellátni minket feladatokkal, melyek elvezetnek a Trasher magazin címlapjára. Körülbelül ötven



kihívást kell teljesítenünk a cél érdekében, ennek során az első időkben inkább tanító jellegű feladatokkal szembesülünk, majd idővel megjelenik néhány szabad cirkálós és időre menő szint is – itt már kezd egy kicsit nehezedni a dolog. Alapesetben bukhatunk kedvünk szerint, ha a végén azért teljesítjük a feladatot, nincs probléma.

Az irányítás nagyon kézre álló, ráadásul kiválóan be is gyakoroltat velünk mindent a játék, így nem érezzük magunkat a mélyvízbe dobva. Hamar sikerül néhány látványos trükköt végrehajtani, majd jönnek a kombók, valamint az ezek hatására feltöltődő „footy" mutató, melyet a „*" gombbal aktiválva bullet-time jellegű effekt kíséretében mutathatóak be a trükkök. Ez külön dob az egyébként is kellemes látványon. Egyszerű deszkázás közben is többszintűen scrolloz a háttér a főhős mögött, járókelők, autók, állatok mozognak körülöttünk, megvan a városi hangulat. Ugyan újrajátszhatóság szempontjából nem túl erős a játék, az ötven feladat azért elég sokáig kitart.

EA SPORTS™ FIFA 08

Fejlesztő: EA Mobile Értékelés: 9/10

A 07-es résszel az Electronic Arts megmutatta, hogy tud igazán jó focijátékot készíteni a legkisebb játékplatformra, most pedig a 08-as részen a sor, hogy tovább szilárdítsa pozícióját a mobilos focijátékok között – ráadásul érdekes módon épp e platformon kell szembenéznie a legerősebb konkurenciával.

A Play menüpontot először megrohamozva a szokásosnak mondható, igen részletes tréning lehetőség fogad, e mellet van természetesen barátságos meccs, valamint lehúzhatunk egy idényt valamelyik nemzeti ligában kedvenc klubcsapatunkkal. Az újdonságot a Club Challenge mód jelenti, ahol a kiválasztott együttesünkkel a bajnokságba csak bizonyos kulcspillanatokban kapcsolódunk be, például emberhátrányból kell a második félidőben győznünk és hasonló finomságok. A nagyobb platformokon futó verziókhoz hasonlóan a mobilra írt változatban is minden licencelt, a csapatok és a játékosok nevei is pontosak, valamint tulajdonságaik, statisztikáik is a lehető legjobban megfelelnek a valóságnak. Végre megjelent a kommentár is, Andy Gray osztja meg velünk észrevételeit – remélhetőleg a jövő évi kiadásban már Faragó Ricsiék teszik ugyanezt.

A taktikai beállítások igen széleskörűek, ráadásul az idény során szerzett büntetések és sérülések elkísérnek, így megéri vigyázni a csapatra. Szintén újdonság, hogy meccsenként három játékos „formában lesz", arra az egy alkalomra javulnak a képességeik, így érdemes forgásban tartani az aktív játékoskeretet. Vitathatatlan, hogy igen jól sikerült a 08-as FIFA, minden mobilon játszó focikedvelőnek érdemes egy próbát tennie vele.

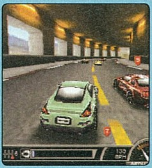
NEED FOR SPEED™ PROSTREET

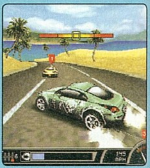
Fejlesztő: EA Mobile Értékelés: 8/10

A különböző városi illegális versenyeket bemutató játékok dömpingje végre talán kezd kicsit lecsengeni, legalábbis az új Need for Speed által képviselt irányvonal már a pályaversenyekre helyezi a hangsúlyt – nem kis örömömre.

A menü nincs túlbonyolítva, a szokásos beállítások mellett a quick race és a karrier mód érdemel figyelmet. Az előbbit választva minden autó rendelkezésünkre áll, míg az utóbbinál a pályafutásunk építgetése során nyert pénzből vásárolhatjuk és tuningolhatjuk a járműveinket. A vezethető gépcsodák választéka egyébként igen széles, a klasszikus '86-os Toyota Corolla GTS-től egészen egy Nissan GT-R prototípusig terjed. A tuning ismerős lehet a korábbi „hordozható" Need for Speed-ekből, négy fő tulajdonságot javíthatunk több lépésben, természetesen szintenként egyre drágábban. Három versenysorozat van a helyszínek szerint csoportosítva, versenyezhetünk egy kanyon falai között, erdőkben, vagy telátókkal teletűzdelt igazi versenypályákon is.

A játékmenet is tartalmaz kellemes meglepetéseket, például beállhatunk az ellenfeleink szélárnyékába, hogy sebességet gyűjtsünk, de talán a legfőbb újítás a drift-mód, mely egy egyszerű minijátékot aktivál a kanya-

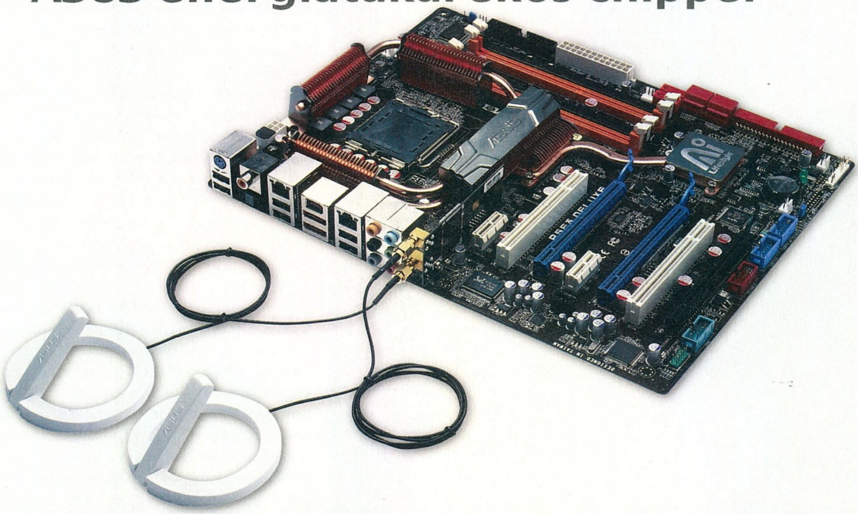




rokban és látványos drifteket produkálhatunk extra pénznyereményért. Sajnos a sok pálya kevés versenysorozatba van csoportosítva, így viszonylag hamar megnyerhető a játék, egy végigjátszás viszont biztosan nem elég az összes autó megvásárlásához. A grafika egyszerűen kiváló, a relatív rövidsége ellenére is igen kellemesre sikerült a játék.

ASUS P5E3 alaplapcsalád

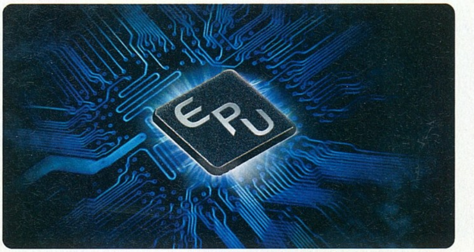
58,6%-os energiamegtakarítás az ASUS energiatakarékos chippel



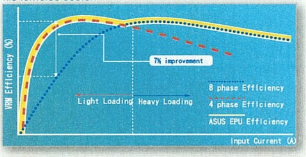
Innovatív technológia, mely a környezetvédelem érdekében energiát takarít meg, és növeli az energiafelhasználás hatékonyságát. Ezt érdemes kiemelni, amikor az ASUS P5E3 Deluxe és P5E alaplapcsaládról beszélünk. Ezen forradalmi alaplapok az ASUS különleges EPU (Energy Processing Unit) technológiáját alkalmazzák, így maximális energiamegtakarítás mellett a lehető legjobb teljesítményt érik el – változó terhelés mellett is. Ezek az Intel® X38 chipsetekre épülő alaplapok már támogatják az 1333 MHz-es, kétcsatornás DDR3 memóriát, és a kettős PCI Express 2.0 x16 sávszélességet, így a grafikus sebesség és sávszélesség megduplázódik.

Az ASUS különleges EPU technológiája 58,6%-os energiafogyasztást takarít meg a processzorban

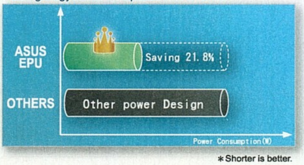
Az ASUS EPU technológia felülmúlja a múltbéli PC technológiákat, melyek a kézi vagy az automatikus feszültségszabályozásra alapultak. Az új generációs, automatikus energiamegtakarítást kínáló lapka hibrid táptechnológiát alkalmaz, azaz digitálisan felügyeli és hangolja a processzor energiaellátását a feszültségszabályozó segítségével. A CPU feszültségének automatikus és valósidejű felismerésével teljesen ellenőrzése alatt tartja a terhelést, és a lehető legjobb hatékonyságot és fantasztikus energiamegtakarítást biztosít a környezetvédelem érdekében. A maximális teljesítményt és ezzel együtt 58,6%-kal kisebb energiafogyasztást eredményez az alacsony intenzitású alkalmazásoknál.



Az ASUS EPU 7%-kal növeli a hatékonyságot kis terhelés esetén

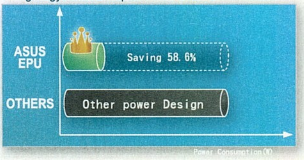


Energiafogyasztás bekapcsolt Intel C1E-vel



∗Shorter is better.

Energiafogyasztás bekapcsolt Intel C1E-vel



∗Shorter is better.

Fizetett Hírdetés

írta · Joshua

EarthSim

A Föld, ahogy még sohasem láttuk

Virtuális Föld-szimulátorból sohasem elég (nem mintha annyi forogna közkézen, pontosabban közhálón): aki mostanság frissítette AMD/ATI grafikus kártyájának meghajtószoftverét, annak valószínűleg feltűnt, hogy kedvenc (?) gyártónk újabban aktívan propagál egy ilyesfajta, EarthSim névre hallgató terméket. Ezt azonban kivételesen a legkevésbé sem nehezményezem, mert aki veszi magának a fáradságot, és letölti a kérdéses program (ingyenes) alapverzióját, az tényleg csakhamar egészen elfogadható minőségben tanulmányozhatja orbitális pályáról bolygónkat, és hivatalos kísérőjét (ami a közhiedelemmel ellentétben a Hold, és nem az ISS) – természetesen dicsőséges 3D-ben. Ráadásul a dolog nem áll meg itt: aki hajlandó kicsenegetni kb. 18, ill. 36 eurónak megfelelő intergalaktikus valutát, az élvezheti az EartSim Online Screensaver és EarthSim TV változatok szolgáltatásait is. Előbbi, nem túl fantáziadús elnevezése ellenére valójában egy lehengerlő kvalitású kiegészítés, magasabb felbontású grafikákkal, a Naprendszerben tehető virtuális űrrepülés lehetőségével, pontosan modellezett bolygólégkörökkel, keringési pályákkal és csillagpozíciókkal. Utóbbi mindezt még "dokumentumfilmekkel" is kiegészíti, ahol is az alkotók az EarthSim motorjára építkezve valamilyen tudományos kérdéskört boncolgatnak (jelenleg már 19 epizód érhető el). Ezek között éppúgy található az Amazon-vidékére, az Andokba, a Himalájába, és Karakorumba tett képzeletbeli expedíció, mint a belső bolygókra tett kirándulás. A legújabb projekt a "Dinoszauruszok világa", amelynek sikere már most viszonylag csekély kockázattal megjósolható a 3-10 év közötti korosztály, valamint a Spielberg munkásságáért

fenntartás nélkül rajongó, nem tudatos dinofanatikusok (pl. a főszerk.) körében.

Komolyra fordítva a szót: aki szeretné „természetes" közegükben járni-kelni látni a Föld valaha volt legnagyobb élőlényeit (köztük is pl. a legek legjét, a Sauroposeidont, amely egy, a témában jeleskedő kis barátom elmondása szerint kisebb sziklákat is megevett emésztése elősegítése végett) annak itt a soha vissza nem térő alkalom, hogy ezt –tengernyi információval, és egy leginkább az MS Encartát idéző idővonallal megtámogatva – megtegye. Hasonlóképp, mint az önjelölt geográfusoknak, akik a földi vulkanizmust (beleértve a tektonikus lemezek mozgását is) kívánják részleteiben megismerni – lévén

az EarthSimmel ez is lehetséges. S végül nem, nem vagyok a fejlesztők fizetett ügynöke – tényleg ennyire jó...

A netkávézók menekültjei

Hajléktalanlét Japánban

Akinek bárminemű kétsége lett volna arról, hogy a japán társadalom a mienktől finoman szólva is eltérő alapokra épül, nos, annak elegendő belelapoznia a japán kormányzat által nemrégiben közzétett, az ott sem ismeretlen hajléktalanprobléma egy speciális aspektusával foglalkozó tanulmányába. Már a cím is sokatmondó ("A netkávézók menekültjei"), hát még a tartalom. A dokumentációból ugyanis az derül ki, hogy az illetékeseket komolyan aggasztja a szerényebb anyagi lehetőségekkel rendelkező japán ifjak azon új szokása, hogy saját lakás híján netkávézókban élik le életük egy jelentős részét. Nevezett műintézmények ugyanis –a törzsközönség gerincét adó, pár órára betérő üzletemberek nem épp alacsony igényeit szem előtt tartva – általában minden földi jóval fel vannak szerelve, kezdve a kényelmes szófáktól az italok széles választékán át a legújabb képregényekig. Az élelmes fiatalok pedig éppen ezt használják ki, mivel 3000 yenért (kb. 5000 forintért) akár 5 órát is elidőzhetnek egy-egy webcaféban, további néhány száz jenért pedig akár zuhanyozhatnak is, márpedig ez sokaknak éppen elég, pláne a horrorisztikus helyi lakás/albérletárak ismeretében. A menekültek száma amúgy a legszerényebb becslések szerint is 3000-re tehető, a kormányzat pedig – ellentétben az itthon megszokottal – valóban őszintén aggódik értük, félve, hogy így hátrányokat kell elszenvedniük a munkahelykeresés (és megtartás), önfejlesztés, szociális kapcsolatok építése terén. Sőt, a segíteni akarás vágya az ellenzéket is magával ragadta, akik határozottan követelik, hogy a kormányzat oldja meg eme páriák problémáját – a 90-es évek szabadpiaci reformjainak más kárvallottjaival egyetemben.

Brando mobil jammer

...és hirtelen lőn nagy csendesség

Valószínűleg még a legszelídebb lélek is eljátszik néha a gondolattal, hogy végleg elhallgatassa az idegrendszere tűrőképességének végső határait feszegető agresszív mobilosokat – de legalább a készüléküket. Nos, ebben a szent küldetésben hivatott segítséget nyújtani az amerikai illetőségű Brando legújabb fejlesztése, egy miniatürizált (és ráadásul olcsó!) mobil blokkoló (jammer). Az alig 166 dollárba kerülő apróság 10 méteres sugarú körben elhallgattat bármilyen normájú (850, 900, 1800, 1900 MHz-es) készüléket, amely rendkívüli jelenség remélhetőleg automatikusan magával vonja antiszociális tulajdonosa időleges elcsendesítését is...

Egy barátnő elnémító szerkezetnek még Brandonál is sokkal nagyobb sikere lenne szerintünk...

Mamutok klónozása

"Színtiszta sci-fi"

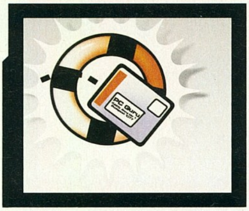
Aki akárcsak fél lábbal is e földön áll, az valószínűleg minden erőfeszítése ellenére sem tudta kikerülni azt, hogy a kereskedelmi televíziók "tudományos-ismeretterjesztő" műsorai időről-időre olyan információs féltéglával dobják fejbe, miszerint küszöbön áll (sőt, már meg is valósult!) mindenki kedvenc kihalt jégkorszaki állatának, a mamutnak (ill. az elenyésző kisebbség esetében a kardfogú mókusnak) a klónozása. Ezek a hírek általában arról szólnak, hogy a soknemzetiségű (mert ugye több szem többet lát) tudóscsoportnak "minden eddiginél épebben megmaradt", tökéletesen konzervált tetemet sikerült fellelni a nagy orosz tundra, olajtól tocsogó fagyott földjében, amiből aztán már csak rutinfeladat kinyerni a másoláshoz szükséges DNS-t. A valóság azonban ennél némiképp komplikáltabb képet mutat, mert a holtest állapota gyakran köszönőviszonyban sincsen a belőle kinyerhető örökítőanyag minőségével. Nem véletlen hát, hogy a tudósok folyton olyan új módszerekkel kísérleteznek, amelyek javítják a valóban felhasználható DNS-ek megtalálásának esélyét. Ennek keretében terelődött mostanság a figyelem a kihalt fajták szőrzetére, amely a legfrissebb, konkrétan egy mamutbébi teteme kapcsán tett megfigyelések szerint a jól konzervált DNS-ek legvalószínűbb lelőhelye. Sőt, dr. Stephan C. Schuster, a Penn State University professzora egy, a Science-ben publikált tanulmányában egyenesen azt állította, hogy pusztán a szőrzetmintákra koncentrálva olyan, "aktív" tudományos szempontból már "leírt" leletek is újrahasznosíthatóvá válnak, mint pl. Charles Darwin, Alexander von Humboldt, vagy Carl Linnaeus gyűjteményének darabjai. Az, hogy a szőrzetből kinyert örökítőanyag sokkal tisztább és kevésbé sérült, mint a test más részeinél megszokhattuk, amúgy nagyon prózai okra vezethető vissza: a haj kemény külső rétege, az ún. keratin ideális védelmet biztosít a DNS számára, ráadásul könnyedén megtisztíthatóvá is teszi a különböző (leggyakrabban baktériumalapú) fertőzésektől.

A prof munkatársa, egyben a cikk társszerzője, Webb Miller érzékletesen világított rá a felfedezés lényegére: "Amikor korábban a DNS szőrzetből való kinyerés került szóba, az előfeltevés mindig az volt, hogy a kérdéses anyag a hajhagymákból származik, mivel csak az tartalmaz beazonosítható sejteket, míg a szőrszál maga halott. Ezzel szemben ma már biztosan tudjuk, hogy a szőrszál igenis tartalmaz DNS-t, mégpedig egyfajta biológiai értelemben vett plasztikba ágyazva."

A felfedezés sikerén felbuzdulva a tudóspáros számtalan tetemet vizsgált meg, amelyek között éppúgy megtalálható volt egy 50 000 éves (!) példány, mint az elsőként megtalált Adams mamut, amelyet még a XVIII. század végén fedeztek fel.

"Kutatásainkhoz a szőrzeten túl fel kívánjuk használni a test más keratin tartalmú részeit is, beleértve a körmöket és az agyarakat is, hogy aztán felfedhessük a régen élt fajták titkait, amik így egyfajta üzenetet küldhetnek a mának a túlélés mikéntjéről." – fűzte tovább a szót Schuster. "Ez a felfedezés jó hír mindenki számára, aki tudni szeretné, hogy az óriásmamutok fajtája hogyan is pusztult ki valójában."

A láthatólag a földön járó prof mindazonáltal azt is rögtön hozzátette, hogy mindez nem jelenti az ősi állatfaj klónozását, vagy feltámasztását, az ugyanis –legalábbis egyelőre – "színtiszta tudományos-fantasztikum."



Hardvermentőöv

írta · *Cray*

KONFIGFRISSÍTÉS

Szia!

Nem tudom, jó helyre küldöm-e a mailt, lehet nem... Szeretném fejleszteni a gépemet, hogy az őszi nagy megjelenésekkel ne legyen gond, és az általam összeállított konfigról szeretnék egy véleményt. Ház: Thermaltake VB6000BWSD Swing fekete ház plexi oldallapos, Thermaltake VD3000BWAD Mátrix VX fekete ablakos alumínium ház, Thermaltake VB1000BWSD Soprano fekete ház ablakos. Alaplap: Asus P5B alaplap s775. VGA: Asus Geforce 8800GTS HTDP 320MB PCI-E. Proci: Intel Core 2 Duo E4400 2.0 GHz 2M/800 dobozos (s775). Memória: (2x) 1 Kingston 1024 MB/800MHz DDR2 RAM. Hangkártya: Sound Blaster Audigy SE 7.1 OEM hangkártya. Ezt szeretném megvenni, a gépben 400-as Chieftech táp maradna, 1-2 vinyóval, optikai meghajtóval. Kérdésem az alaplappal kapcsolatban az, hogy jó-e ez a lap?!! Vagy mást kellene választani? Memóriából melyik márka jöhet még szóba?!! Üdvözlettel: KoKo

Kedves KoKo!

A P5B jó kis deszka, én jó szívvel ajánlom, megbízható társad lesz sokáig, ráadásul sokféle procit támogat. Jó választás. Memóriából ha nem Kingston, akkor hazai előfordulástól függően GeIL, OCZ amit ajánlok ezen a szinten.

NOTEBOOK

Tisztelt Hardver Mentőöv!

Segítségeteket szeretném kérni egy nagyon fontos témában: Notebook vásárlása előtt állok. A keret 250-300 rugó... Egy ideig benne voltam a témában, de most már nem nagyon ismerem a hardwereket. Az adott keretből szeretném kihozni a legoptimálisabb választást. Játékra is szeretném használni, de a vid. kártyák között nem tudom, melyik lenne a legjobb. Hp, Fujitsu S., LG kizárva.(nem hallottam vmi jó kritikát róluk). Az MSI ár/érték aránya tűnik a legjobbnak, de kérlek, írjátok le a véleményeteket. Összefoglalva tehát: melyik a legjobb választás játékra és megbízhatóságra 250-300e Ft-ig. Válaszotokat előre is köszönöm. (Ha nem gond, az oldalt is linkeljétek be, ahonnan szerintetek érdemes vásárolni, tanácstalan vagyok e-téren is.) Full respect:

Adam

ui.:Amúgy klassz az újság.:)

Kedves Adam!

Itt kizárólag a VGA az, ami számít. A mai dupla magos mobil procik többsége bármilyen játék futtatásához elegendő. A belépő szinten integrált megoldások vannak (Intel GMA900, vagy 950, elletve ATI X200M vagy X1250). Ezek teljesítménye valahol egy ATI 9200-9600-as környékén van, tehát számunkra érdektelen. A megfelelő szint valahol a mobil GeForce-ok és az ATI X1400 mobil változatainál kezdődik. Ilyen gépet könnyedén találsz 250 és 300 kiló között. Márkák közül én jó szívvel ajánlom a FuSi-t (Fujitsu Siemens), és a Dell-t, illetve (nem csak) személyes elfogultság miatt az MSI-t. Arra figyelj még vásárláskor, hogy mindenképp legyen a gépben legalább 1GB RAM, és lehetőleg egyetlen modulban, hogy később ezt könnyen tudd bővíteni 2GB-ra, ha a szükség úgy hozza.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

MONITOR CSERE

Hello kedves hwmentőöv!

Elszántam magam az öreg CRT monitorom lecserélésében, amire lenne egy 30-50 ezer Ft-om. Tudnátok ajánlani egy jó 17" 1024*768 (vagy érdemes 1280*1024-et inkább?) felbontású, 4:3 oldalarányú (nem vagyok a széles vászon híve :)) LCD monitort? Sajna én nem értek hozzá hogy mire kell figyelni, milyen értékei legyenek jók a monitornak, illetve mire figyeljek vásárlásnál, erre is tudnátok mondani néhány tippet? A leendő monitor netezésre, filmezésre, játékra lenne használva, nem tudom ez fontos-e. Illetve álljon itt a konfigom, hátha fontos: Asus P5LD2-SE, LGA 775 alaplap, Intel Core 2 Duo E6300 cpu, 1,5 giga memória, Nvidia 7300 GT videókártya a Point of View tálalásában, egy Seagate ST3250620AS merevlemez. Előre is köszönöm a segítségeteket! xsc2

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Kedves xsc2!

Márkát inkább nem mondanék, általános vásárlási tanácsaimat azonban nem úszod meg... Tudnod kell, hogy a TFT eltérően a CRT-től igazán csak egyféle felbontásban érzi jól magát. Ez speciel a 17 colos kategóriában rendszerint az 1280x1024. Mivel ha másra állítod a monitort, akkor annak képe hajlamos homályba burkolózni, netán szétesni, ezért valószínűleg ebben a felbontásban fogod mindig használni. Tehát játék alatt is. Ez azért fontos, mert CRT monitornál megtehetted, hogy ha egy nagyon új játék szaggatott, akkor 1280x1024-es felbontásról levetted 800x600-ra, ami nem annyira szép, cserébe vígan siklik. Namost ezt TFT-vel már nem tudod eljátszani, lévén egy 17 colos TFT képe szinte nézhetetlen lenne 800x600-ban. Tehát az új monitor méretét és képességeit leginkább géped teljesítménye határozza meg. Ha kedvenc játékaid a vásárolni kívánt TFT natív felbontásában jól futnak a jelenlegi gépeden, akkor vedd meg a kinézett darabot. Amennyiben olyan darabot veszel, amire a gyártó teljes pixelgaranciát vállal (azaz egyetlen hibás pixel esetén is cserélik megadott időn belül), akkor elég otthon a vásárlás után ellenőrizni, hogy nincs egyetlen hibás képpont sem a képen. Ha viszont nem ad a gyártó teljes pixelgarit a kinézett monitorra, akkor még az üzletben ajánlatos bekapcsoltatni és megnézni, hogy minden rendben van-e vele, mert ha csak otthon derül ki, hogy 1, esetleg 2 pixel hibás, akkor utána mindig azt fogod nézni önkéntelenül is...

Szoftvermentőöv

írta · Gandalf

RENDSZERGAZDA

Hy Guru team!

A problémám az lenne hogy feltettem a Windows XP-t és csinált nekem egy rendszergazdát. Tudom hogy az kell a Win-nek de hogy tudnék oda belépni mert jelszót kér és én nem adtam a telepítéskor neki semmilyen jelszót.

Válaszotokat köszönöm:

Hódos Tamás

Kedves Tamás,

Az első és kézenfekvő megoldás az lenne, hogy a telepítéskor megadott rendszergazdai jelszót használod. Félek azonban, és leveled is ezt támasztja alá, hogy annó ezt elmulasztottad feljegyezni. A megoldás egy jelszótörő, illetve eltávolító program használata lehet.

A neten egy sor ingyenes (és természetesen fizetős) programot kínálnak a különböző jelszavak, köztük a Windows felhasználói és rendszergazdai jelszavak visszanyerésére. Az egyik ilyen kulcsszó, amire érdemes rákeresned: „NT password recovery". Egy lehetséges forrás ehhez a www.honositomuhely.hu oldal, ahol némi keresgéléssel a szoftvertallózóban biztosan találsz alkalmas programot.

Egy másik lehetőség az, hogy felkutatod a CHIP magazin egyik régebbi számát, amelynek lemezmelléklete a „Mentőöv CD" volt. Ennek az egyik menüpontja, ha róla bootolsz, az NT Password recovery", amelyben módod van a rendszergazdai fiók jelszavának a lenullázására. Ha ezt elvégzed, akkor a merevlemezről újraindítva a rendszert már nem kell a rendszergazdai belépéshez jelszót adnod és újból mindenhez hozzáférsz.

„SZÖVEGBUBORÉK" SZERKESZTŐ

Kedves Pcguru! Egy elég furcsa kér(d)ésem lenne. Nem tudtok ajánlani valamilyen ingyenes képszerkesztőt, vagy valamit ,amivel olyan szövegbuborékokat lehet csinálni mint a képregényekben? Már meglévő képeket szeretnék szerkeszteni, és jó lenne ha segítenétek. Ha esetleg tudtok valami ilyesmit nagyon megköszönném.

Ul: remélem nem volt nagy helyesírási hibám. Nem akarom felzaklatni a korr.nénit :-D

Flamingó Kapitány

Kedves Flamingó Kapitány,
Első próbálkozásként kukkants be ide:
http://kobi.extra.hu/page.php?11

Vagy esetleg ide:
http://stripgenerator.com/

WIN98 + 40GB

Hello!

Tudnál segíteni hogy win98-ban hogyan lehet egy 40 GB-os winchestert felismertetni, egy meghajtóként? Előre is kösz:

Flórián

Kedves Flórián,

Akár 80 vagy 120 GB-os vagy nagyobb vinyót is kezelhetsz egyben, feltéve, hogy az alaplapod egyáltalán fel van készítve ekkorára. Amíg egyéb kényszerek miatt át nem álltam XP-re, nálam is Win98 volt a rendszerem, és a CD mellett három darab 40 GB-os winyót kezelt a gépem. Ebből egyet megosztottam, azaz 2 partíció van rajta, a másik kettőt egyben kezeltem és kezelem most is az XP alatt. A lényeg az, hogy a BIOS-od képes-e 32 GB-nál nagyobb merevlemezeket kezelni. Ha igen, akkor semmi gond, csak törölnöd kell az FDISK programmal vagy más partícionáló programmal (például PQMagic) az esetleg rajta létező kisebb partíciókat, majd újra partícionálod és végül ha ez sikeres volt, akkor a Format paranccsal megformázod.

Azt sajna nem írtad, hogy a rendszervinyódat akarod-e particionálni, vagy egy második vagy harmadik (fizikai) meghajtót kívánsz telepíteni, és azt sem írod, hogy van-e bármi amit a vinyó korábbi tartalmából meg akarsz őrizni. A konkrét teendők ugyanis ettől függően kissé eltérnek.

Ha egy rendszervinyót akarsz felállítani, akkor felesleges korábbi
partíciók törlése után egybe partícionálod és aktívnak jelölöd a 40-es vinyót, és ezek után formázod meg. Ha a meglevő vinyód mellé egy adatvinyót akarsz felállítani, akkor nem kell aktívvá tenni az új partíciót, hisz a rendszered marad a régin.

Egy további kérdés, amit jeleztem, hogy mekkora a korlátja az alaplapodnak. Ha a nevezetes 32 GB, akkor csak trükközve, valamilyen segédprogrammal tudod előkészíteni a használatra, és jó esélyed van arra, hogy nem férsz hozzá a 32 GB feletti maradék 8 GB-hoz.

A merevlemezek többségén van egy olyan lehetőség, hogy egy – többnyire a merevlemezen egy piktogrammal is jelzett módon - egy úgynevezett lovassal állíthatod be, hogy tartsa magát az alaplap korlátjához.

Azt sajnos nem írod, milyen gyártmányú a nevezett merevlemez. A gyártók ma már egy sor olyan segédprogramot kínálnak weboldalaikon, ingyenesen letölthető módon, amelyek megkönnyítik az eszköz üzembe helyezését, diagnosztikáját és használatba vételét. Magam a Seagate oldalain szoktam kezdeni a gyűjtögetést (ma már a Maxtor is az övék), és a napokban töltöttem le ilyen programokat. Az egyik egy DiskWizard a Seagate merevlemezekhez, a másik egy MaxBlaster nevű csomag a Maxtor lemezekhez. Mindkettő 106 MB méretű, tehát még szélessávon is lassan jön le, de irdatlan tudással vannak felszerelve.

VISUAL BASIC

Szia!

Az lenne a problémám, hogy Visual Basic-ben írt programjaim a következő hibaüzenettel nem indulnak el sem iskolában, sem barátoknál: Component 'MCI32.OCX' or one of its dependencies not correctly registered: a file is missing or invalid.

Előre is kösz!!!

Ferenc

Kedves Ferenc,

A Visual Basic-ben fejlesztett programok többsége a futásához speciális VB runtime modulok jelenlétét igényli. Ezek a Microsofttól és számtalan internetes programgyűjteményből letölthetők. Félek, az lesz az egyetlen orvosság a bajra, ha elkészített programjaidhoz a megfelelő modul telepítő csomagját is mellékeled.

A Google-ban keress rá erre: „VB runtime" Rengeteg találatod lesz és közöttük sok magyar nyelvű oldal is.

írta · Zak

OLLA, OLVASÓK!

Ma rendhagyóan rövid lesz a levrov, de így is sok érdekes téma szóba kerül majd *(szóval nem az én hibám, tessék többet írni, alig jött levél ebben a hónapban... - Bate)*. **El kell mondanom, hogy bár a képaláírás-rovat kisebb szünetet tart, de helyette lassan állandósulni látszik az újjáéledt Paparazzi, ami pillanatnyilag az egyetlen, egyben roppant könnyű lehetőség arra, hogy fényképpel együtt bekerüljetek a lapba. És erre az egy oldalra még egy hosszabbacska kérdőív is elfért, amiben olvasónk nekem tesz fel néhány váratlan kérdést.**

ÚJABB FÉLELMETESSÉG

Hello! Csak azt szeretném megkérdezni, hogy a következő PC Guruban lesz-e pár oldal a Project Originről?, és ha igen, akkor kb. hány lapon keresztül? A választ előre is kösz..
Rottter

A F.E.A.R. készítőinek új játékáról még meglehetősen kevés infó, pláne új infó forog közkézen, és jelen állás szerint amúgy is eléggé hasonló az előző részhez. Amint robban valami bomba a játék körül, természetesen bővebben is foglalkozunk vele.

PAPARAZZI

Hy Zak és Guru tím!
1. A paparazzi rovatba küldenék egy képet. Ez Norvégiában készült a Stein-kanyonban.
2. Neked hogy tetszik a Bishock?? Szerintem az ide év egyik legjobb játéka. A mult számban meg fájdalmasan rövid volt a cikk. Annno a Bad Day L.A. cikke is ilyen hosszú volt. A Bio megérdemelt volna még néhány oldalt.
Smoke93

1. Most kicsit irigykedek, mert bár a tengerpartos-napernyős-kánikulás nyaralások is jók, de már régóta tervezem, hogy meg kéne nézni az északi területeket is.
2. A BioShock nem rossz cucc, de személy szerint engem nem ez fog kirángatni Azeroth világából. Talán majd a GTA IV (bár a halasztások miatt ez nem mostanában fog bekövetkezni), esetleg a Mafia 2.

PERZSIA-MÁNIA

Üdvözlet mélyen tisztelt magasságos PC Guru! Azért írok, mert ahogy nézegetek egy régebbi PC Gurut **(örülök, hogy hasznosan foglalod el magad a szabadidődben)**, arra leszek figyelmes, hogy Prince of Persia-The Two Thrones=88%. Na ebben a rettentő szörnyű ügyben, kérem, legalább 90%-ot adtatok volna rá. Most hogy ez már így alakult, ha tudjátok, adjátok át az üzenetet a Ubisoftnak, hogy igenis kéne még csinálni Prince of Persia részeket.
Üdvözlettel:Zik

Egészen pontosan mit is szerettél volna ezzel a levéllel? Azt kéred, hogy bár két százalékkal többet adtunk volna rá? Lássuk csak, mit is válaszolhatnék erre? Bárcsak (ez jó lesz). Ha igazak a hírek, nem kell a Ubisoftot különösebben bíztatni, mivel egy újabb Prince of Persia trilógiába kezdtek bele, ami az előzményekkel foglalkozik, és az első rész valamikor a jövő évben érkezik Ghosts of the Past néven, míg a második darab 2009 nyarán, a Prince of Persia mozifilmmel együtt kerül bemutatásra.

FESTÉS-MÁZOLÁS

Helo Zak! Valamit légy szíves csináljatok az újság lapjával, mert már régebben is olvastam, hogy hozzáragad az olvasó kezéhez, és ez nekem is így van, szóval jó lenne megcsinálni! Vagy a festés is benne van az árban? Petiii

Tudományos elemzéseket végeztettünk a témában, melyekből kiderült, hogy normál szobahőmérsékleten egy átlagos kezű embernél nem fordul elő ragadás. Úgyhogy vagy meleg van, vagy neked izzad túlzottan a kezed. Megoldás a légkondi avagy a púder.

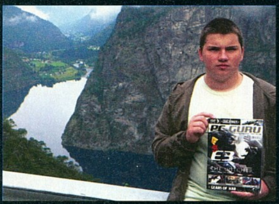
KÉRDŐÍV

Hi Zak!
Szeretnék tőled pár dolgot kérdezni.
1. Mi a kedvenc filmed?
2. Mi a kedvenc zenéd?
3. Mi a kedvenc sorozatod?
4. Mi a kedvenc kajád?
5. Mi a kedvenc innivalód?
6. Mi a kedvenc PC-s játékod?(habár biztos a WOW de azért megkérdem.)
7. Mennyi 2+2?
8. Létezik valahol Transformers the game magyarítás?
9. Szerinted lesz Fifa 30?
10. És ha lesz szted milyen lesz?
11. Mit szeretsz jobban a hamburgert vagy a pizzát?
12. Van még egyáltalán képaláírás, mert én nem nagyon látok.
13. Hogy vagy Korrnéni?
14. És te Zak?
15. Beteszel az újságba?
16. 16 kérdés elég?

The End
Üdvözlettel Krisztián alias Zik.

Mi ez, valami mélyinterjú? Na jó, lássuk:
1. Mindig más, most leginkább a Wilkinson új reklámfilmje tetszik, láttátok már? Aki még nem, az feltétlenül nézze meg a http://www.ffk-wilkinson.com oldalon.
2. Ha következetes akarok lenni, akkor elkezdek cukizni, de mivel egy másik levélíró határozottan megkért, hogy ejtsem ezt a témát, ezért inkább azt mondanám, hogy az 5-10 évvel ezelőtti zenék jobban bejönnek, mint a mai rémségek.
3. Na most darázsfészekbe nyúltál, mivel nagy sorozatrajongó vagyok, általában 4-5 félét nézek párhuzamosan (mostanság a Hősök és a House viszi a pálmát), éppen ezért nincs is egyértelmű kedvenc, max pillanatnyilag legjobban tetsző darab. A „minden idők kategóriában mindenképpen említeném a 24-et és az X-aktákat, de őszintén megvallom, nekem anno (sok-sok-sok-sok évvel ezelőtt) még a Beverly Hills 90210 is tetszett (szépen lassan leépítem a maradék renomémat, igaz?)
4. Hmmm, mivel kedvenc színem a rántott hús, ezért talán a Borzas, a Mátra-csúcs, a Bécsi szelet és társai azok, amiket kiemelnék.
5. A roppant egészségtelen, ugyanakkor finom Coke.
6. Talált.
7. Az a helyzettől függ.
8. Én még nem találkoztam vele.
9. Nem, mert – nem tudom feltűnt-e – már egy ideje évszámok szerint számozzák.
10. -
11. Attól függ, hol készül egyik és másik.
12. Most nem volt hely rá.

Paparazzi



Smoke93 küldött nekünk képet, és ti se legyetek restek, fényképezétek le magatokat egy Guruval és postázzátok el nekünk s képet!

13. *Köszi a kérdést, soha jobban... – korrnéni*
14. Én most kicsit izgulok, mert amikor ezt olvassátok, én épp egy mandulaműtét után fogok lábadozni.
15. Be.
16. Még sok is.

TÖRVÉNYHOZÁS

Szeva Mr. Hóember!
Rá is térnék zaklatásom tárgyára: Valamikor régen, néhány évvel ezelőtt (nem tudom, pontosan mikor) olvastam a Guruban egy olyan írást, miszerint a köztudatban lévő Newton törvénye nem az övé. Arra a törvényre gondolok, hogy ami elromolhat, az el is romlik. Ugyanis azt egy Phillip C. Chosshollm vagy valami ilyesmi nevű egyén mondta ki. Newton meg olyat mondott, hogy ha valaminek a megoldásához több út vezet, és az egyik rossz, akkor biztos, hogy valaki azt fogja választani. Nagyon megjegyeztem ezt a cikket, hogy okíthassam az osztálytársaimat meg a sok hülyét, akik rosszul tudják, de túl sokan vannak. És mint tudjuk, egy fecske nem csinál nyarat. De elbizonytalanodtam, hogy tényleg jól írta-e az a valaki néhány éve az újságba? Szeretném, ha megerősítenéd ezt az információt, vagy cáfolnád.
Köszönettel: Sztyipán

Én már nem emlékszem az ominózus cikkre, de szerintem a fenti urak komoly matematikai és fizikai alaptörvényeket fektettek el, mint a gravitáció törvénye, a függvényanalízis, a hatás-ellenhatás törvénye és társai. Volt egy Philip C. Chisholm nevű úr is, de neki tudtommal semmi köze ezekhez a dolgokhoz. Az ilyen idegesítő aranyköpések sokkal inkább Murphy-hez köthetőek.

ADSL REJTELMEK

A következő probléma megoldásában kérjük a segítséget:

A barátnőmmel együtt mindketten nagyon szeretünk World of Warcrafttal játszani. Van egy karakterpárosunk, amit szépen lassan fejlesztgetünk. Ám!!!

Őneki otthon T-online Adsl net-je volt, nekem pedig egy helyi kábeltv és internet szolgáltató által biztosított kábeles internetem. Mindkettő 1024 Kb/s-es csomag. A probléma a következő: eleinte csak akkor, ha nagyvárosba értem, később már a játék bármely pontján kidobott a rendszer „disconnected from server" üzenettel. Ha pedig beléptem, sokszor nem tudta kiírni az npc-k, vagy más playerek nevét, ehelyett „unknown" felirat világított a fejük fölött. Ilyenkor hiába logoutoltam, nem történt semmi. Akkor sem, ha az exit game-re kattintottam. Úgy tudtam csak kilépni, hogy „ctrl+x" majd a windows feladatkezelőben leállítottam. Általában harmadszorra indult el normálisan, hogy játszani is lehessen. Persze ezután is bármikor kidobhatott.

Na most. Követtem különböző tanácsokat: újratettem a windowst, aztán újra tettem az egész játékot. Egyik sem segített. Ekkor a barátnőmmel gépet cseréltünk. S láss csodát! Nála az én gépemmel is lehetett játszani, nálam pedig az övével. Tehát nem foghatom az internetre, mert az ő gépén hibátlanul futott nálam is a wow. Nem foghatom a gépemre, mert az ő netjén az is hibátlanul működött. Azaz Ő netje+én gépem jó; én netem és ő gépje jó, de én gépem+én netem nem jó. Így tartósan gépet cseréltünk, hogy tudjunk játszani.

A gond csak az, hogy felköltöztünk Pestre és itt közös kis lakásunkba T-kábel internetet (1024 Kb/s) tudtunk bevezettetni, mivel csak a net miatt nem akartunk vonalas telefont. Aggódva vártam, hogy a gépem a komolyabb szolgáltató kábeles netjével talán jobban ellesz. Nos aggodalmam nem volt alaptalan. Élvezhetetlen, hogy 3-szor, de sokszor 5ször is el kell indítani, hogy játszani lehessen, s utána pedig félóránként, de nagyvárosokban, vagy éppen „hearthstone" használata után azonnal kivág a szerver. A barátnőm gépe itt is jó. Ha az ő gépével lehet kábeles neten is játszani, az enyémmel miért nem? S miért lehetett az enyémmel is játszani adsl neten?

Önök találkoztak már hasonló problémával, fordult valaki Önökhöz ezzel a kérdéssel? Ha tudnak valamilyen tanácsot, segítséget adni ebben a kérdésben, azért nagyon hálás lennék!

Tisztelettel: Szekeres János

Ez így elsőre elég furcsán hangzik, én mindenképpen bevinném egy olyan hardver boltba, ahol az alkalmazottak wow-oznak, és átérzik a probléma jelentőségét. Ha ez nem megy, akkor a kábelszolgáltatót is lehetne zaklatni, bár ehhez nem sok reményt fűzök. Végső esetben új gép beszerzése marad megoldásnak. Én ennyit tudtam hozzátenni, de a hardver mentőöv talán többet tud segíteni.

Ez volt minden idők legrövidebb levelezése, és azt ugyan nem ígérhetem, hogy a következő számban minden idők leghosszabb levrovjával kompenzálunk majd, de reményeim szerint szép kövér változatban jelentkezünk a jövő hónapban. Ez persze csak rajtatok múlik, tömjétek meg szépen a levelesládámat, hogy legyen miből csemegézni és a szívbajt hozhassam Bate-re, egy 40 oldalas levelezéssel!

Sziasztok! Zak levrov@pcguru.hu

A **Godzilla** olyan, mint egy mai politikus: romba dönti a várost.

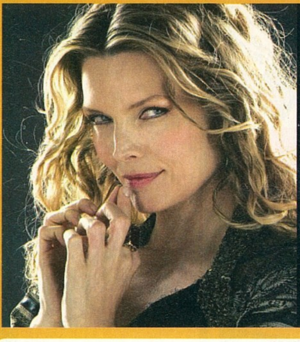
Az **Armageddon** olyan, mint egy videoklip az amerikai himnuszhoz.

A Karib-tenger kalózai olyan, mint újra gyerekként kardozni faággal az árokparton.

Egy filmes szaklap meg olyan, mint a...

Csillagpor

írta · Amber



Hossza ▪ 130 perc
Rendezte ▪ Matthew Vaugh
Szereplők ▪ Robert DeNiro, Michelle Pfeiffer, Claire Danes

PC GURU Index:
05.05

Meglehetős szkeptikus egyetértéssel ültünk be Bate-el a Csillagpor vetítésére, ám hiába voltak előítéleteink az említett alkotás kapcsán, bizony igen kellemes csalódásban volt részünk, hiszen minden prekoncepciónkat legyőzve a mozi igenis jó szórakozásnak bizonyult. A kezdetben gyenge Narnia utánérzésnek tetsző alkotás bebizonyította, hogy képes friss kézzel nyúlni a megszokottnak tetsző fantasy elemekhez, s a remek történetet még kiváló emberanyaggal is megfejelték, hiszen nincs olyan színész, aki ne teljesítené maradéktalanul az irányában támasztott követelményeket. Magával az alappal persze már korábban sem volt baj, hiszen nem más véste papírra, mint Neil Gaiman, akinek számos kiváló regényt (Amerikai Istenek) és képregényt (Sandman) köszönhettünk már. Az egyetlen kérdés csupán az volt, hogy a hollywoodi alkotók miképp ültetik át ezt a gyönyörű mesét a vászonra. Jelentjük, a megoldás nem tökéletes (csupaszítás, kihagyások) de még így is bőven túlszárnyalta az elképzeléseinket – ami legfőképp talán annak köszönhető, hogy maga Gaiman is ott bábáskodott a produkció körül. A végeredmény egy élvezetes mozialkotás, ami egyszerre képes szórakoztatni a kicsiket és nagyokat egyaránt. Ha tehát szeretnétek a családdal mozizni, vagy egész egyszerűen csak jól szórakozni, akkor a Csillagpor – így is, úgy is – kiváló választás.

Összegzés: az idei ősz egyik legkellemesebb csalódás, jófajta romantikus-fantasy mozi, amit mindenkinek látnia kell, aki szereti a modern meséket.

Manu Chao: La radiolina

írta · Alföldi Éva

„Egy drogfüggő számára a zeném sebessége kész arculcsapás" -vallja a 46 éves Manu Chao a szeptemberben megjelent új albuma, a La radiolina kapcsán. Amikor az alternatív zene ikonja 2003-ban szakított kiadójával, a Virginnel, sokan azt gondolták, hogy meggondolja majd magát. De szerencsére nem, haladt tovább a jól bejáratott indusztriális zeneforgalmazói ösvényen. A barátja által alapított Because Music lett az új kiadó, az album pedig a Warnernek köszönhetően már ittthon is elérhető. Manu a lemezt csak afféle alaptémának tartja, mintegy húsz számmal, amely az idők folyamán szabadon variálható, ezért szeretné a manuchao.net weboldalát személyes rádióvá alakítani. Erre a modern alkotói felfogásra utal az album címe is, amely egyértelműen az utóbbi négy év egyik legjobb lemeze. S hogy miket is hallhatunk a legújabb korongon? A 2006-ban Goya-díjjal kitüntetett Fernando Aranoa-film, a Princesas filmzenéje, a Calle az album legismertebb slágere. Azért is különleges, mert a szívszorító képsorok hatására egyetlen óra alatt született. Az érte kapottt díjat Manu a madridi calle del Desengano prostituáltjainak adta, akikről a film szól. Másik, egy film hatására született dala a La vida tombola, amelyet Kusturica Maradonáról készített filmjéhez írt, de már a Mano Negra formációban elkezdte érlelni a témát, Santa Maradona címen. A zenészre jellemző provokatív őszinteség jegyében készültek a globalizáció-ellenességet tükröző számok is, pl. a Politik kills, a Rainin in paradise vagy a Panik, panik. Ahogy a stílusok és témák sokszínűsége mutatja, Manu továbbra sem zárható be egyetlen kategóriába sem, eredetisége remekül tükröződik a punk, ska és reggae elemeket ötvöző, emellett szociális üzeneteket is hordozó remek bulizenében.

Warner music 2007
PC GURU Index:
05.05

Hősök

írta • Amber

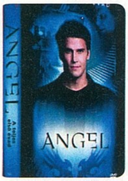
A tavalyi év (akkor kezdődő és idén véget érő) egyik legjobb sorozata kétségtelenül a Heroes (Hősök) volt, amely a jó néhány éve egyre népszerűbb szuperhős témát lovagolta meg egy 24 részes sorozat keretében. A végeredmény gondolom mindenki számára ismert, hiszen e cikk írásakor már itthon is régen lefutott a széria (sajnos magyar viszonylatban érthetetlenül nagyot bukott) és javában tart a második évad. Aki esetleg mégsem lenne képben, azoknak most szólunk, hogy ez a sorozat kihagyhatatlan, eszméletlenül addiktív, tele van csavarral és bizony megjelent magyarul is. Legalábbis mire ti e sorokat elolvassátok, már kapható lesz a boltokban. Az amerikai kiadás hét lemezzel és rengeteg extrával büszkélkedhet (vágatlan 73 perces pilot, eddig sosem látott szereplővel, making of, speciális effektusok, kaszkadőrmutatványok, és még sorolhatnám hosszan...), itthon ezen a téren egyelőre hatalmas a csend, nem lehet tudni, hogy a kiadó mit tart meg az eredeti felhozatalból. Mi nagyon reméljük, hogy az extra tartalmak hozzánk is megérkeznek, s hiába a hazai bukta, azért abban is bízunk, hogy ha lesznek, akkor megkapják legalább a magyar feliratot. Ha nem, akkor kicsit csalódottak leszünk, de még így is azt mondjuk, hogy megéri ez a pakk, mert a Hősök magában is megéri a pénzét. A legjobbak reményében adjuk most meg a maximum értékelést ennek a kiadásnak, s ha esetleg mégis „csupaszon" landolna a széria a boltokban, akkor vegyétek úgy, hogy az 5/5 teljes egészében a páratlan huszonnégy résznek szól.

Teljes 7. évad
6 lemez
Rendező ▪ több rendező
Szereplők ▪ Milo Ventimiglia, Masi Oka, Hayden Panettiere, Jack Coleman, Ali Larter, Greg Grunberg, Zachary Quinto
Hang ▪ magyar (stereo), angol (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (1.78:1)
Felirat ▪ Magyar, angol
DVD Start ▪ Október 17.

PC GURU Index:
05.05

TOVÁBBI DVD MEGJELENÉSEK

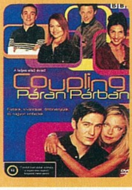
ANGEL
6 lemez
Megjelenés: 10. 17.
Fantasy/Sorozat



BATTLESTAR GAL.
4 lemez
Bemutató: 10. 17.
Sci-Fi/Sorozat

GHOST STORIES
1 lemez
Bemutató: 09. 26.
Rajzfilm

PÁRAN PÁRBAN
1 lemez
Bemutató: 09. 16..
Vígjáték/Sorozat



VÉSZHELYZET - 8.
3 lemez
Bemutató: 10. 01.
Dráma/Sorozat

Die Hard 4.0 Legdrágább az életed

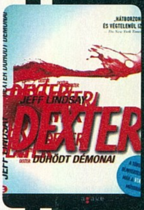
Tizenkét évnyi várakozást követően John McClane visszatért a vászonra, hogy minden eddiginél nagyobb fenyegetéssel vegye fel a harcot. Hősünk kicsit meg is ragadt a nyolcvanas években, így meglehetősen furán érzi magát, mikor „analóg" zsaruként digitális terroristákkal veszi fel a harcot. Persze nem McClane-ről lenne szó, ha ez komolyabban zavarná őt, így a megszokott eszközökkel kezdi el helyretenni a dolgokat: néhány pofon, egy rendőrautó és egyéb kiegészítők. Bár az elmúlt egy évtizedben John igencsak megközelítette a politikailag korrekt rendőr színvonalát (semmi cigi, semmi másnap, sehol egy jófajta káromkodás), de mindez még nem ér el olyan fokot, hogy ne élveznénk az elénk táruló akcióorgiát. Lesz itt minden: repülő, kamion, megannyi ellenfél, és az egész Egyesült Államokat fenyegető hackertámadás. Hősünk tehát nem fog unatkozni, s ebből következően mi is megfelelően le leszünk kötve jó két órára. A két lemezen érkező kiadvány extrákkal is bőven meg lett pakolva, így találhatunk audiokommentárt, kimaradt, illetve bővített jeleneteket, bakiparádét, videoklippet, egy jó két órás werkfilmet és megannyi kisfilmet, amelyek a film hátterébe engednek bepillantást. Sajnos hozzánk nem a vágatlan változat érkezik (reméljük csak egyelőre), de ettől függetlenül az új Die Hard epizód bőven megéri az árát, szórakoztató, extrákkal bőven ellátott korongduó, amely nem hiányozhat az első három rész mellől.

2 lemez
Rendező ▪ Len Wiseman
Szereplők ▪ Bruce Willis, Timothy Olyphant, Maggie Q, Justin Long, Jeffrey Wright
Hang ▪ magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1), lengyel (sztereó)
Kép ▪ 2.40:1 (16:9)
Felirat ▪ magyar, angol, arab, héber, izlandi, portugál, lengyel
DVD Start ▪ Október 31.

PC GURU Index:
05.05

írta · Amber

NOVEMBERI MEGJELENÉSEK

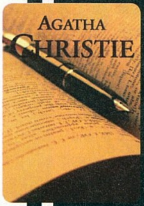


Jeff Lindsay
DEXTER DÜHÖDT DÉMONAI
Kiadó: Agave könyvek

Bizony-bizony, a tavalyi év legjobb sorozata, amely már itthon is fut egy kereskedelmi csatornán először könyv formában látott napvilágot. Jeff Lindsay mindennapinak semmiképp nem nevezhető munkája hamarosan elérhető lesz magyar nyelven is, mi nagyon várjuk, hiszen a filmszéria is a legnagyobb kedvenceink között kapott helyet.

Eidzsi Josikava
MUSZASI
Kiadó: Ulpius Ház

A sok fantasy, krimi és egyéb történet mellett néha érdemes elrévedni a múltban, s erre tökéletes alkalmat nyújt a Muszasi című regény, amely a Shogunból ismert megtépázott Japán korába kalauzol minket. A történet középpontjában a valóságban is létező, párját ritkító kardforgató, Muszasi áll, aki számtalan kaland közepette küzd egy jobb világért.

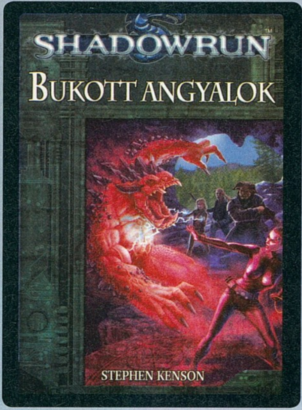


Agatha Christie
GYILKOSSÁG A DIÁKSZÁLLÓBAN
Kiadó: Európa

Az Európa Kiadó szerencsére töretlenül folytatja az Agatha Christie regények megjelentetését, amelyekből a közeljövőben több is napvilágot lát. Ebből az egyik a Gyilkosság a diákszállóban, amely már címével bőven elárulja, hogy miről is szól a beltartalom. A minőség a megszokott, semmi nem nyilvánvaló, semmi nem biztos, senki nem ártatlan. Minden Christie gyűjtemény kötelező darabja.

STEPHEN KENSON

Bukott angyalok



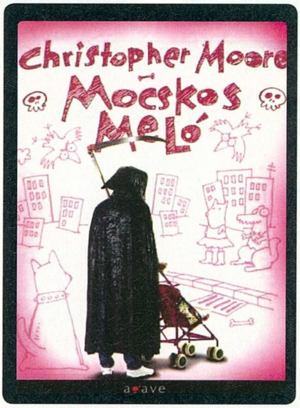
Az iskolakezdéssel és az ősszel szinte egy időben megérkezett a harminchetedik magyar kiadású Shadowrun kötet, ami a gyalázatos Microsoft-féle „adaptációt" követően talán megfelelő gyógyír lesz a csalódott rajongóknak. A Bukott angyalok főszerepében egy hölgyet tisztelhetünk, Kellan Coltot, aki tehetséges varázstudó, sikeres vadász, ám olyan ember, aki nem képes szabadulni a múltját övező kérdésektől. Az életét érintő rejtélyeket csak súlyosbítja, hogy furcsa álmok találnak rá éjjelenként, s olyan érzése támad, mintha valaki kapcsolatba szeretne lépni vele. Töprengeni persze nem nagyon van idő, hiszen Kellan hamarosan egy hajmeresztő vadászat közepén találja magát, s miközben keresi a kulcsot a titokzatos események nyitjához, bizony leckét kap az árnyvilágtól is: megtanulja, kiben bízhat igazán. A legújabb Shadowrun a sorozat hagyományaihoz híven sodró lendületű, jófajta cyber-punk regény, amely újfent nem maradhat ki az állandó olvasók gyűjteményéből.

Beholder
PC Guru Index:
05.05

CHRISTOPHER MOORE

Mocskos Meló

A Biff Evangéliuma és a Leghülyébb Angyal után ismét egy újabb Christopher Moore kötet érkezett a hazai olvasók elé, természetesen a szerzőtől megszokott hihetetlenül szórakoztató stílusban. Aki esetleg nem találkozott az említett két regénnyel, annak érdemes tudnia, hogy Moore eszméletlen humorral van megáldva, s nem fél a tabudöntögetéstől sem. A Biblia ismeretlen fejezeteit feldolgozó Biff és a Mikulás elhalálozását ecsetelő írásai után most Charlie Asher kerül a középpontba: egy napon megdöbbentő felfedezést tesz, ő lett a halál. Mondanunk sem kell, egy ilyen váratlan fejlemény igencsak megbolygatja az életét, a körülötte élőkéről nem is beszélve. A változás persze rengeteg humoros helyzetet rejt magában, s Moore természetesen ki is használ minden ziccert, ismét olyan regényt biztosítva az olvasóknak, amely igen komoly rekeszizombeli fájdalmakat képes produkálni. Akik megszerették a szerző utánozhatatlan stílusát azoknak kihagyhatatlan ez az új kötet is, és ajánljuk mindenki másnak is, aki szereti a fekete és meglehetősen cinikus humort. Garantáljuk: nem fog csalódni.



Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

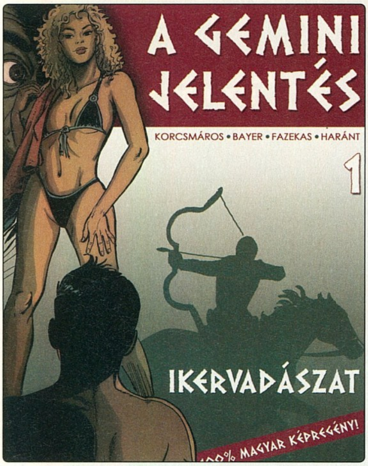
A TUDOMÁNY, AMELY SZÓRAKOZTAT
A FELFEDEZÉSEK, A TUDOMÁNY ÉS A TECHNIKA MAGAZINJA
Októbertől félévente EXTRA különszám!
3. ÉVEZRED
Az üstökösök veszélyesebbek az aszteroidáknál?
Ellenőrzi őket valaki egyáltalán?
EXTRA
CSODÁK A MEDICINA VILÁGÁBÓL
3. ÉVEZRED
újságárusoknál 590 Ft,
előfizetőknek csak 390 Ft
EXTRA
újságárusoknál 695 Ft,
előfizetőknek csak 490 Ft
EXTRA CD-VEL
újságárusoknál 1495 Ft,
előfizetőknek csak 990 Ft
A FELFEDEZÉSEK, A TUDOMÁNY ÉS A TECHNIKA MAGAZINJA
3. ÉVEZRED
OKTÓBER 4-TŐL
KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

pc guru
ÖLTÖZZ PC GURU-BA!
KÖZKÍVÁNATRA BÁRKI VÁSÁROLHAT PC GURU PÓLÓT!
WWW.PCGURU.HU/POLO

írta · Amber

KORCSMÁROS/BAYER/FAZEKAS/HARÁNT

A gemini-jelentés



Ha a kezünkbe vesszük a Képes Kiadó egyik legújabb kiadványát, akkor tanúi lehetünk a magyar képregény egy újabb feltámasztási kísérletének. A borítón virító „100% magyar képregény" felirat láttán magunk is kellő lelkesedéssel vettük kezünkbe a francia albumok mintájára kiadott művet, ám a kötetet végigolvasva akadtak fenntartásaink az összképet illetően. A grafikába nem nagyon tudunk belekötni, hozza a hozzáértő kéztől megszokott színvonalat, egyedül talán csak a színezés sikerült egy kicsit fakóra. A rajzok által életre keltett történettel már nem tudunk ilyen jószívűek lenni, hiába tartalmaz ugyanis ígéretes elemeket: napjainkban játszódik, kis politika, erotika, némi ősmítosz, az egész nem áll össze kerek egésszé, az utolsó oldalt elérve csak nézünk bután előre: most akkor mi van? Világos, hogy egy történet bevezetésével van dolgunk, de ahhoz, hogy a kötet megfogja a rajongókat, kellene amibe kapaszkodhatunk, néhány fedetlen kebel és csupasz fenék még nem garancia a folytatás beszerzésére. Ilyenmód kicsit furcsán állunk a vállalkozás előtt, s bízunk benne, hogy a második kötettel kiküszöbölik a csorbát és elmerülhetünk a lassacskán összeálló történetben.

KÉPES kiadó
PC GURU Index:
03.05

Papírmozi 2 ANTOLÓGIA

KÉPES kiadó
PC GURU Index:
05.05

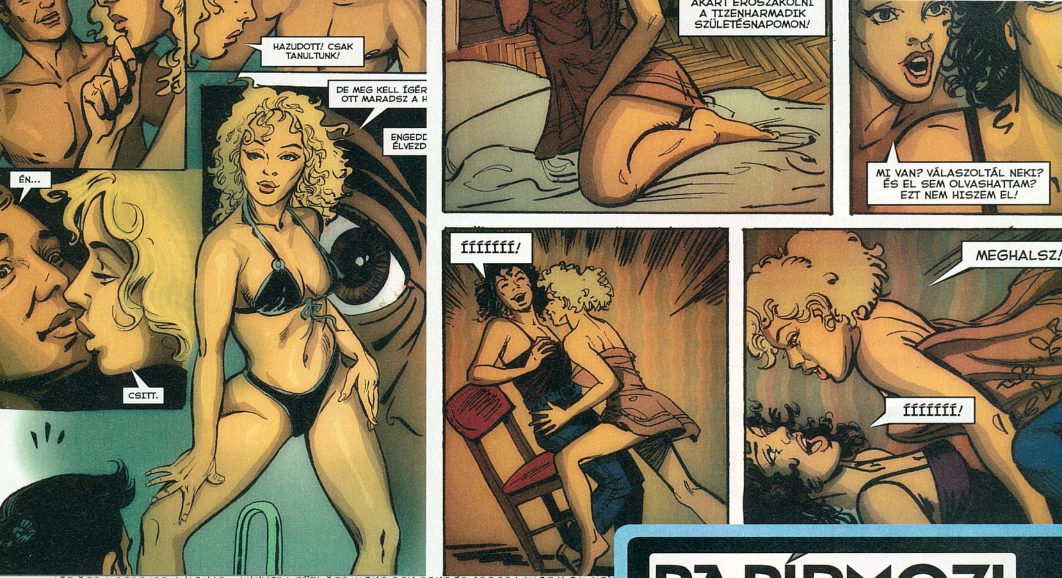
A Papírmozi második száma az elődjének tekinthető Fekete-Fehér Képregényantológiához és az első kötethez hasonlóan ismét egy igen változatos gyűjteményt nyújt át az olvasónak, olyan, már ismert szereplőkkel, mint a Denevérember, vagy éppen a Sin City sokat látott karakterei (ők a húzónevek, hogy a populárisabb témákra nyitott olvasók figyelme is a válogatásra irányuljon), kiegészítve a hazánkban kevésbé ismert, de mégis nagynevű művészek egész sorával. A Képes Kiadó antológiájának második kötetében találhatunk munkákat francia és keleti alkotóktól, nem maradhatnak ki a „magyar mesterek" sem, az olyan kedvelt – és lassan állandónak mondható – vendégekről nem is beszélve, mint például a Pszicho Park mulatságos figurái vagy éppen az egyre népszerűbb Beton nevű karakter. A válogatás tehát – hiába fekete-fehér az elsőtől az utolsó lapig – ismét igen színesre sikeredett a tartalom tekintetében, így ha igényünk van az átlagtól eltérő rajzolt kalandokra, akkor a Papírmozi lesz a tökéletes választás a számunkra.

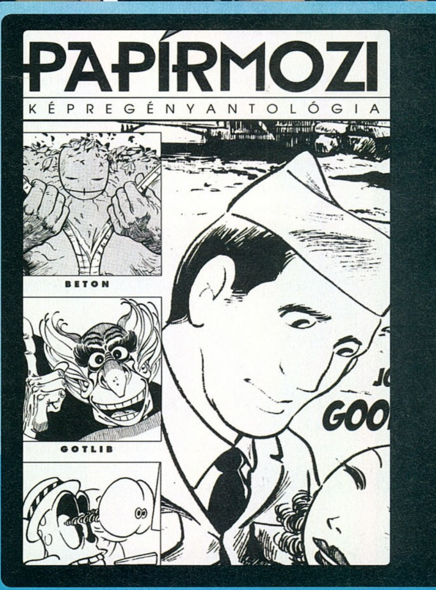
írta · Grath

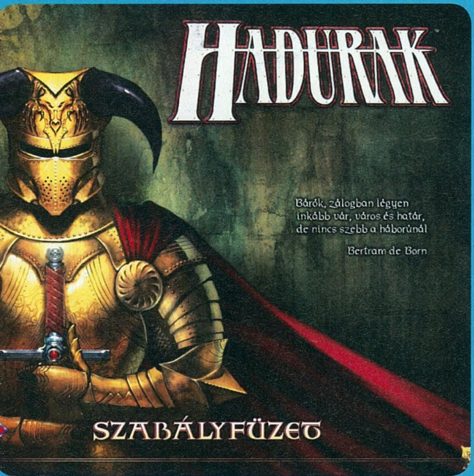
Hadurak
Küzdelem a koronáért

Deltavison
PC GURU Index:
04.05

A Hadurak (egyébként egy ősi, 1985-ös Games Workshop táblás játék felújítása) első pillantásra kicsit megrémített minket – a dobozban millió kártya és figura lapul, szóval egy elképesztően bonyolult játék képe jelent meg előttünk. Félelmeink azonban nem igazolódtak be teljesen, a Hadurak ugyanis egész emészthetőre sikerült. Persze egy próbajáték nem árt neki, de ezt követően már minden fázis és kártya magától értetődő lesz. Lényegében egy területfoglalós játékhoz van szerencsénk: bárókat alakítunk, akik a királyi koronára törnek. Ehhez nemeseinkkel foglaltatunk el városokat, pénzt és bennünk hívő követőket szerzünk. A játék fázisokra oszlik, ám ezek lefolyása némiképp különbözik a megszokottól. Minden kör elején paklinkból legfeljebb két kártyát választunk, ezeket összerakjuk a többiekével, majd összekeverjük. Ezt még eljátszuk kétszer, és így létrejön három pakli – először az elsőben levő lapok fejtik ki hatásukat, majd a másodikban, és végül a harmadikban levők. Így aztán arra befolyásunk van, hogy a mi cselekedeteink között nagyjából mi legyen a







sorrend (mondjuk az első kupacba rakjuk a toborzókártyát, a másodikba meg az ostrom indítását), ám azt nem tudjuk, hogy ellenfeleinkhez képest pontosan mikor fogunk cselekedni. Ez a részben random, részben viszont irányítható taktikázás a játék csúcspontja – mindig reménykedünk benne, hogy az események a nekünk kedvező sorrendben zajlanak majd le; és persze vadul káromkodunk, amikor ez nem így esik meg…

Az összetett, de nem túlzottan bonyolult játékmenet szerencsére rendkívül szép köntöst kapott: a magyarítással sem voltak problémáink, és a grafikák, kártyák is színvonalasak. Ez, már csak azért is fontos, mert egy játék nem ritkán akár három órán keresztül is eltarthat, és ekkor már nem mindegy a design… A Hadurak egy nagyon erős négyest érdemel – nem véletlen, hogy angolul már készül az első kiegészítő is hozzá!

THE WITCHER

Jó párszor beszéltünk már róla, voltak bemutatók és interjúk, és meganyi csúszást követően végre valóban kézzelfogható közelségbe került az idei év legmeghatározóbb PC-s szerepjátéka, a Witcher. Lapzártánk időpontjában már biztos információink vannak a teljes változat érkezéséről, így a következő számunkban egy méretes ismertető keretében járjuk körbe Geralt világát. S nem csak a harcrendszerben, a képességekben és az alkímiában fogunk elmerülni, hanem a teljes magyar szinkronban is hiszen a játék 100%-ig lokalizálva érkezik hozzánk.

ASSASSIN'S CREED

Az ősz következő hónapja valami egészen félelmetes programkínálattal várja a számítógépes játékok rajongóit, a minőségi dömping egyik jeles darabja az Assasin's Creed, amelynek folyamatos csúszása már lassan az őrületbe kergeti Grathet és Bate-et, akiknél ez a program szerepel a „muszáj játszanom vele" lista élén. A sokáig húzott várakozás ezen program esetében is véget ér, így szerkesztőink belevethetik magukat a játékba, hogy aztán az orgyilkosként szerzett tapasztalataikat egy velős és érdekes cikkben tárják elétek.

CRYSIS

Már forr a levegő az Electronic Arts mérföldkőnek tetsző FPS-e körül, alig pár hét és a kezünkben tarthatjuk a végleges változatot, s végre kiderül, hogy mennyi igazság rejlik a fejlesztők által elhintett morzsákban. Szerkesztőségünk több tagja is tűkön ülve várja, hogy végre a kezébe vehesse az irányítást, legyen szó akár a fegyverekről, vagy a maga nemében páratlan nanoruháról. A várakozás következő számunkban véget ér, a játék velejéig hatoló tesztünkben igyekszünk lerántani a leplet a játék minden egyes részletéről.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: PARAWORLD + CREATURE CONFLICT

Első pillantásra a Paraworld nem más, mint egy klasszikus RTS: a parasztok gyűjtik a fát, a kaját és a követ, három, főként gazdasági téren eltérő népet vezérelhetünk győzelemre, és millió egységet nevelhetünk, fejleszthetünk egy-egy küldetés során. Azonban már a felszín is meglepetéseket rejt (és itt nem csak a gyönyörű grafikára célzunk), a dinoszauruszok például teljesen új színt visznek a játékba. Néha ellenfelek, néha pedig segítők, de az biztos, hogy foglalkozni kell velük! Második teljes játékunk a Creature Conflict, egy aranyos kis akciójáték, méghozzá magyar fejlesztők gépeiről, amely, akárcsak az ihlető Worms-sorozat, főleg multiban élvezetes.

MINIMUM GÉPIGÉNY: PENTIUM 3 1.6 GHZ PROCESSZOR, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 3.5 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2007. NOVEMBER 23-ÁN JELENIK MEG!

A KÖVETKEZŐ pc guru TELJES JÁTÉKAI!

Játékdemók: Fantasy Wars / Galactic Assault / Clive Barker's Jericho / Sega Rally / Spider-Man: Friend or Foe

Shareware játékok: Deep Quest / Fairy Place / Interpol / Mahjong World / NBC Poker / Nuclear Ball / Pet Salon / Rain Forest / Star Defender 4 / Starcrossed

Játékelőzetesek: Age of Conan / Assassin's Creed / Beowulf / Juiced 2 / Project Origin / Söldner-X / Supreme Commander: Forged Alliance / Tabula Rasa (2db)

Javítások: Civilization 4: Beyond the Sword v3.13 / Loki v1.06 / Medal of Honor Airborne v1.1

Mozi előzetesek: Bee Movie / Juno / Pathology / Saw IV / Wall-E

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Grand Theft Auto / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: HoMM 5: Tribes of the East / Last Chaos (2db) / Need for Speed ProStreet (2db) / Prototype (2db) / STALKER: Clear Sky / Tabula Rasa / The Witcher (2db) / Company of Heroes: Opposing Fronts (4db) / Enemy Territory: Quake Wars (10db) / Sega Rally (3db) / The Settlers: Rise of an Empire (12db) / World in Conflict (4db)

Turkáló: DivX 6.7 / K-Lite Codec Pack 3.4.5 / MediaCoder 0.6.0.3798 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.2 / VirtualDub 1.7.5 és VirtualDub 1.7.5 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite (WinXP és Vista) / BitDefender 10 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free 3.5 / CDRWin 4.0 f-a / AMD - Ati Catalyst 7.9 - WinXP / nVidia Forceware 163.71 - WinXP / DX9.0c - 2007 Augusztusi frissítés / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.02a / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.5.1 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal 6.5 / BlueTool 1.0.0.5 / ACDSee 10 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.35 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP és LanTalk.NET / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.81 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8.1 / Everest / Fraps 2.9.2 / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / VirtualBox 1.0.5 / WinRAR 3.71 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

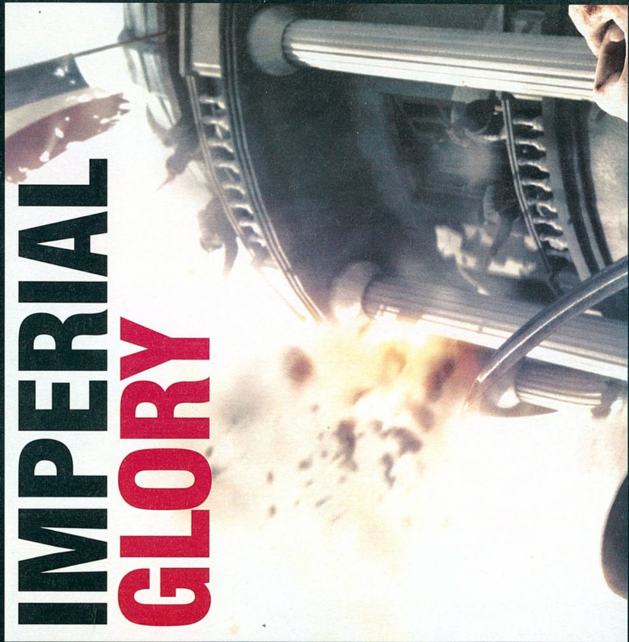
JERICHO
DEMO

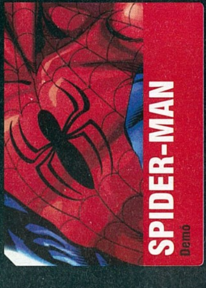
ASSASSIN'S CREED
VIDEÓ

SEGA RALLY
DEMO

no. 12

IMPERIAL GLORY





SPIDER-MAN
Demó

PCG PODCAST
Rádióadás

no. 12
pc guru
DVD ROM
Dupla DVD

HELLGATE™
LONDON
MEGÖLTÉK BARÁTAINKAT. FELDÚLTÁK OTTHONAINKAT.
MINDENT ELPUSZTÍTOTTAK, AMI KEDVES VOLT NEKÜNK.
DE LONDONT NEM SZEREZHETIK MEG. SOHA.
MAGYAR FELIRATTAL
WWW.HELLGATELONDON.COM
WWW.ELECTRONICARTS.HU/HELLGATE
Games for Windows
BANDAI NAMCO Games
THE WAY NVIDIA. IT'S MEANT TO BE PLAYED
pingø
PC DVD-ROM SOFTWARE
18+
www.pegi.info
flagship STUDIOS
Hellgate™: London © 2007 Flagship Studios, Inc. Minden jog fenntartva! Az EA az Electronic Arts Inc. védjegye illetve bejegyzett védjegye az Amerikai Egyesült Államokban illetve más országokban. A Flagship Studios, a Flagship Studios Logo, A Hellgate™: London és a Hellgate™: London embléma a Flagship Studios, Inc. minden országra érvényes védjegye illetve regisztrált védjegye. A NAMCO BANDAI Games America Inc. licence alapján a NAMCO BANDAI Games embléma a NAMCO BANDAI védjegye. A Windows és Windows Vista startgomb embléma a Microsoft Corporation regisztrált védjegye vagy védjegye az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban, a 'Games for Windows' és a Windows Vista startgomb embléma a Microsoft licence. . Az Intel, az Intel logó, az Intel Core, és a Core Inside az Intel Corporation védjegye az Egyesült Államokban és az egyéb országokban. A The Way It's Meant to be Played Logo és a többi NVIDIA Mark az NVIDIA Corporation védjegye. A Ping0 és a Ping0 logó a Ping0, LCC minden országra érvényes védjegye és/vagy regisztrált védjegye. Minden feltüntetett márkanév és terméknév a tulajdonosuk védjegye vagy regisztrált védjegye.

HITMAN

WWW.HITMANMOVIE.COM

18 — Tizennyolc éven aluliak számára nem ajánlott

INTERCOM

NOVEMBER 22-TŐL A MOZIKBAN